The 64 DREAM
MYCOM ムックVOL.27
NINTENDO64大好きマガジン
ザ・ロクヨンドリーム
特集 がんばる!! サードパーティ
怒涛の初登場!
PDウルトラマンバトルコレクション64
新世紀エヴァンゲリオン
続報!
ピカチュウげんきでちゅう
がんばれゴエモン
オウガバトル3
ゲッターラブ!!
ぬし釣り64
牧場物語2
発売カウントダウン!
中とじ特集
THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 時のオカリナ
& バンジョーとカズーイの大冒険
©1998 Nintendo
12 1998
最新情報満載号
定価490円(税込)
©QUEST Corp.
©Toshiaki Kato
■特別付録
ゼルダ&オウガシールつき

より面白くなって、アイツが帰ってきた。

11月27日
発売予定
¥6,980
(税別)

横綱を目指すだけじゃない。
オリジナル力士で決め技も、
イベントもグレードアップ!

迫力が、臨場感が、イベントが違う。64大相撲2は、すべてがグレードアップ。5年間のストーリーモードで、君だけのオリジナル力士が大活躍。体を鍛え、技を磨き、恋におぼれながら相撲人生をまっしぐら、めざすは最強の横綱だ。もちろん友達が育てた力士との対戦もOK。さあ、最強伝説を残すのは、君か友達か!?

株式会社 ボトム アップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 ©1998 BOTTOM UP

本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

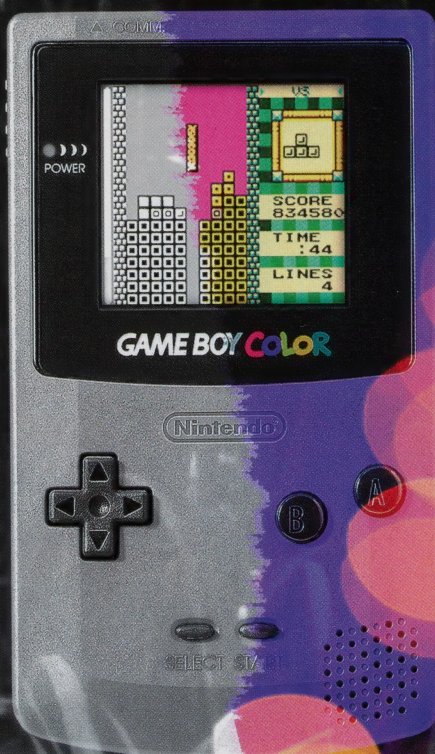
64大相撲2

顔や体型、まわしの色、四股名などから、性格まで設定OK。オリジナル力士を鍛えて、いざ勝負!

77種類の技と50種類の決まり手。上手投げや寄り切りなどはもちろん、幻の大技もいろいろ。

いろんなイベントをクリアしてパワーアップ。様々なライバル力士やヒロインが登場するぞ!

臨場感満点の場内アナウンスとサウンド。さらに振動パック対応。本場所さながらの迫力だ。

Nintendo

色のあるよろこび。

GAME BOY® COLOR

'98年10月21日発売　希望小売価格8,900円(税別)

モノクロからカラーへ・・・新たな進化を遂げ、ゲームボーイカラーデビュー

●見やすい画面
液晶は反射型TFTカラー液晶採用。動きの早いアクションゲームもはっきり表示できます。

●すべてのソフトがカラーでよみがえる
ゲームボーイ用ソフトすべてをカラーで楽しむことができます。(4~10色)
ゲームボーイカラー用ソフトは、よりカラフルなゲームを楽しむことができます。(32000色中56色)

●赤外線通信機能を搭載
今までのゲームボーイにはなかった、赤外線通信機能を標準装備。

●20時間連続プレイ可能
単三アルカリ乾電池2本で約20時間遊ぶことができます。

●カラーソフトぞくぞく登場
カラーソフト、「テトリスDX」「ワリオランド2」同時発売。
(従来のゲームボーイシリーズでも使用できます。)

選べるボディカラー・全6色

イエロー　ブルー
任天堂株式会社　本社　〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999/大阪(06)376-3355/京都(075)525-3444
名古屋(052)586-3000/岡山(086)255-2130/札幌(011)612-4144
Home page「http://www.nintendo.co.jp」

The 64DREAM

12月最新情報満載号 VOL.27

©1998 Nintendo

MONOLOG　<表紙の言葉>

ゼルダの伝説が発売されるまで、後1ヶ月。先月、今月、来月号と、ゼルダのキャラ達が表紙に少なくとも3回連続は登場するはず…。ああ!何か良いアイデアはないものか、と今から心配しています。なんて、以前も表紙ネタ切れの話しを書いたところ、「大変でしょうが、頑張って下さい」と心温まる激励の手紙とともに、こんなアイデアはどうかと、素晴らしいイラストもそえて頂いた読者の方がいました。その方こそ、現在本誌で活躍されている中植茂久先生です。今一度、この場を借りてお礼申し上げます(お互い頑張りましょう)。応援のお便りも待ってます。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ザ・ロクヨンドリーム 1998 December

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／真下 明
■編集／三ッ井俊哉　岩崎 桂　脇 智鶴　持田康之　遠藤靖幸　深水 央
■編集デザイン／大條千鶴子　南尾和美
■編集協力／ 真下寿子　福本亜希　尾関友詩(ワークハウス)　白石 岳　小松原アンドゥレア
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／ 東城由香里(az! firm)　藤田賢也(az! firm)　山崎将貴(az! firm)　和辻哲(az! firm)
■デザイン&DTP／大岡喜直(GORILLA)　相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史　加藤昌人　水口哲二　坂田陽一
■イラスト／中植茂久 三浦ゆうま 牧野タカシ　記村隆鶴　渡辺健一
■広告／林 承徳　笹川北等　吉川晋司　柴崎貴久　花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【12月最新情報満載号】1998年10月21日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発　行●株式会社　毎日コミュニケーションズ
編　集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
TEL03-3230-3642　FAX03-3230-0675
本　社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販　売●TEL03-3211-2596
業　務●TEL03-3211-2568
広　告●TEL03-3211-2579　FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

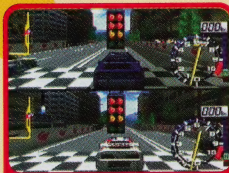
General Outline

今月はこんなカンジ

GB大人気で、発売カレンダーをリニューアル！

10月9日から3日間にわたって行われた東京ゲームショウ。新次世代機やPSの優勢かと思われたが…フタをあけてみれば、一番元気だったのはカラーも発売されてますます人気のゲームボーイ。全出展数に占める割合は決して高くなかったのにね。で、GBタイトルがぐっと増えたので、またもカレンダーをリニューアルしたぞ。

Coming Soon

10月21日～11月18日

イマジニアのタイトルが2つ発売。同社の『エルテイル』は、来年1月発売との情報が…。さて、来月以降はこのコーナーに載るソフトもぐ〜んと増えるぞ

キラッと解決！64探偵団
10月23日●6800円

シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権
10月30日●6800円

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『ゼルダ』と『バンジョー』の発売日が…。

『ゼルダ』が11月14日から1週間遅れの21日発売に。でも従来のような大幅な延期ではないので安心！（詳しくは「本郷さん」）。また、編集部のオススメソフト『バンジョー』も発売日決定だ。

2 『ピカチュウ』『オウガ』の発売日「冬」、っていつ？

冬といっても年内なのか年が明けてなのか、気になるよね。編集部の予想では、『ピカチュウ』は今年中に発売が間に合いそうだけど、『オウガ』は、どうやら年を越しそうなカンジです。

3 今月も新タイトルが7本も仲間入り！

ゲームショウでは64も出展割合を増やして健闘。『超スノボキッズ』と『スーパーマン』の新作情報も入手したぞ。他にも数本、いくつかの大手メーカーから、開発中のN64新作情報を小耳にはさんだのだ。公表できる日が待ち遠しい！また、これから年末にかけての発売ソフトは最低でも14本、でも20本を越えることは確実だね！

SFC&GB発売カレンダー（10月9日現在）

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。C…ゲームボーイカラー対応ソフト。P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【11月発売】●

1日 どっすん! 岩石バトル/PUZ/アイマックス/1000円/NP
1日 スーパーブラックバス3/SLG/スターフィッシュ/1000円/NP
1日 囲碁倶楽部/TAB/ヘクト/1000円/NP

●【発売日未定】●

ぷぷる/TAB/アクセラ/価格未定/NP

ゲームボーイ

●【10月発売】●

21日 テトリスDX/PUZ/任天堂/3500円/C
21日 ワリオランド2 盗まれた財宝/ACT/任天堂/3500円/C
21日 グローカルヘキサイト/PUZ/NECインターチャネル/3980円/C
30日 ポケット電車/SLG/ココナッツジャパン/3980円

●【11月発売】●

13日 本格将棋「将棋王」/TAB/童/3980円/C
20日 ゲームボーイウォーズ2/SLG/ハドソン/4200円/C
27日 サンリオタイムネット過去編/RPG/イマジニア/3500円/C
27日 サンリオタイムネット未来編/RPG/イマジニア/3500円/C
27日 ぽけっとぷよぷよSUN/PUZ/コンパイル/3980円/C
27日 スーパーブラックバスポケット3/SLG/スターフィッシュ/3980円/C/P
下旬 ロードス島戦記ー英雄騎士伝ーGB/RPG/トミー/3980円/C
激闘パワーモデラー/ACT/カプコン/3980円（予）
麻雀クエスト/TAB/J・ウイング/3980円（予）/C
バーコード対戦バーディガン/RPG/タム/価格未定/C

●【12月発売】●

4日 ロボットポンコッツ　太陽バージョン/RPG/ハドソン/3980円/C
4日 ロボットポンコッツ　星バージョン/RPG/ハドソン/3980円/C
11日 フェアリーキティの開運辞典~妖精の国の占い修行~/ETC/イマジニア/3500円（予）/C
11日 カラムー町は大さわぎ! /PUZ/スターフィッシュ/3980円（予）/C/P
11日 ゲームボーイ モノポリー/TAB/ハズブロージャパン/3980円/C
18日 バックスバニークレイジーキャッスル3/ACT/ケムコ/3980円/C
18日 ボンバーマンクエスト/ACT/ハドソン/3800円/C
プリクラPoket3/ETC/アトラス/3980円/P
灘麻太郎・小島武夫の実践麻雀教室/TAB/ギャップス/3800円（予）
遊★技★王デュエルモンスターズ/ETC/コナミ/4300円
ゼルダの伝説 夢をみる島DX/ACT/任天堂/価格未定/C/P
ザ・首都高レーシング/RAC/ポニーキャニオン/3980円（予）/C

●【98年末発売】●

ときめきメモリアル POKET1（仮）/SLG/コナミ/価格未定/C
ときめきメモリアル POKET2（仮）/SLG/コナミ/価格未定/C

●【今冬発売】●

ハムスターパラダイス/ETC/アトラス/3980円/C
麻雀伝説「兵」/TAB/カルチャーブレーン/3980円/P
バーガーバーガー（仮）/SLG/ギャップス/価格未定

●【99年1月発売】●

カンヅメモンスターパフェ/SLG/アイマックス/3980円（予）/C
漢字BOY/ETC/J・ウイング/3980円（予）/C

●【99年3月発売】●

下旬 カンヅメモンスター2/SLG/アイマックス/3980円（予）/C
モンスターカンヅメ/ETC/アイマックス/2480円（予）/C
ハローキティのキャンディーボール（仮）/PUZ/イマジニア/価格未定/C
あにまるぶりーだー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
ディノブリーダー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
ビーストウォーズ（仮）/ACT/タカラ/価格未定/C

●【春発売】●

きせかえ物語/SLG/ビクターインタラクティブソフトウェア/価格未定/C/P

●【発売日未定】●

ポケットモンスター金/RPG/任天堂/価格未定/C
ポケットモンスター銀/RPG/任天堂/価格未定/C
ドンキーコングランド2/ACT/任天堂/価格未定/C
がんばれゴエモン　天狗党の逆襲（仮）/RPG/コナミ/価格未定/C
ポケットステイブル（仮）/SLG/コナミ/価格未定/C

N64ソフト発売カレンダー（10月9日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♡…発売日がめでたく決定したソフト。 DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
10月	キラッと解決！64探偵団	TAB	イマジニア	10月23日 ♡	6800円	48	138
	シティーツアーグランプリ　全日本GT選手権	RAC	イマジニア	10月30日 ♡	6800円	46	139
11月	ゼルダの伝説　時のオカリナ	ACT	任天堂	◆11月21日 ♡	6800円	68	134
	64大相撲2	格闘ACT	ボトムアップ	◆11月27日 ♡	◆6980円	56	136
	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	◆11月27日 ♡	◆6980円	58	137
	ナイフエッジ	SHT	ケムコ	◆11月27日 ♡	6980円（予価）	51	137
	ウエットリス	PUZ	イマジニア	11月27日 ♡	◆5800円	49	137
	◆テトリス64	PUZ	◆セタ	◆11月中旬	◆4980円	36	137
	ぬし釣り64	ETC	パック・イン・ソフト	11月	6800円	30	140
12月	ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	TAB	ハドソン	12月4日 ♡	未定	24	138
	バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	任天堂	◆12月6日 ♡	◆6800円	76	134
	飛龍の拳スタジアムSDバージョン	格闘ACT	カルチャーブレーン	12月11日 ♡	6480円	42	136
	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	SPT	ケムコ	◆12月18日 ♡	◆6980円	53	138
	トップギア・オーバードライブ	RAC	ケムコ	◆12月18日 ♡	6980円	52	138
	がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	コナミ	◆12月23日 ♡	◆7800円（予価）	28	135
	闘魂炎導2	SPT	ハドソン	12月26日 ♡	未定	40	138
	ファイティングカップ	格闘ACT	イマジニア	◆12月	未定	50	136
	SNOW SPEEDER	SPT	イマジニア	12月	◆6800円	49	138
	ズール（仮）	RPG	イマジニア	12月	未定	47	134
	ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	エポック社	12月	6800円	44	135
98年	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	PUZ	カプコン	98年内	6800円	38	137
	エクストリームG2	RAC	アクレイムジャパン	98年末	未定	55	138
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	98年末	未定	-	137
	レブ・リミット	RAC	セタ	98年末	未定	-	139
	BUCK BUMBLE	SHT	Ubiソフト	◆98年末	6880円	114	137
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	98年予定	未定	-	137
	Jリーグタクティクスサッカー	SLG	アスキー	◆98年冬	7800円（予価）	45	137
99年1月	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	◆1月	未定	-	134
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	◆1月	未定	115	135
2月	NEW! PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	2月	6800円	10	137
	牧場物語2	SLG	パック・イン・ソフト	◆2月	未定	32	137
冬	ピカチュウげんきでちゅう	ETC	任天堂	◆冬	未定	14	139
	テュロック2（仮）	SHT	アクレイムジャパン	冬	未定	54	137
	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン	格闘ACT	カルチャーブレーン	冬	未定	-	136
	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	◆冬	未定	18	136
	ウィンバック	ACT	コーエー	◆冬	7800円（予価）	34	135
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	タイトー	冬	未定	-	138
	カメレオン・ツイスト2	ACT	日本システムサプライ	冬	未定	116	135
	Parlor！PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	日本テレネット	冬	未定	117	139
3月	NEW! 新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ	3月	未定	12	135
	NEW! レイマン2（仮）	ACT	Ubiソフト	◆3月	未定	115	135
99年春以降	◆HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	◆春	未定	-	134
	◆悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	コナミ	◆春	未定	-	135
	シャドウゲイト64（仮）	ADV	ケムコ	春	未定	-	136
	G1ステイブル	SLG	コナミ	春	未定	-	136
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	138
未定	◆F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	◆任天堂（予定）	◆未定	未定	-	139
	MOTHER 3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	134
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	134
	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	134
	コンカー64～12の物語（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	135
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	135
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	135
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	136
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	136
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	138
	ポケモンスナップ DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	139
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	139
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	139
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	139
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	139
	NEW! ポケモンスタジアム2（仮）	ETC	任天堂	未定	未定	-	139
	ゼルダの伝説DD DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	-
	NEW! 超スノボキッズ（仮）	SPT	アトラス	未定	未定	-	140
	超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	イマジニア	未定	未定	-	138
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	138
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	139
	NEW! スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	-	140
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	136
	NEW! ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-	134
	ラストレジオンUX（仮）	格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	135
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-	136
	◆64ウォーズ（仮）	SLG	ハドソン	未定	未定	-	136
	動物番長（仮） DD	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	140
	巨人のドシン（仮）	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	140

はみだしカレンダー

左のカレンダー以外にも、マリオが登場する新作ソフトが少なくとも2本、動いているらしい。そのうち1本は年内にも発売されそうなのだ。今月の「本郷さん」にその情報が載ってるぞ。

読者が選ぶN64 ドリームランキング

N64 DOKI DOKI DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

ピカチュウ

ゼルダ

オウガ

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3805	1(→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／11月21日 64DD版／未定
2	1459	2(→)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●冬
3	1258	4(↑)	ピカチュウげんきでちゅう	●任天堂 ●ETC ●冬
4	1000	3(↓)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
5	920	−	牧場物語2	●パック・イン・ソフト ●SLG ●12月
6	894	5(↓)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
7	737	6(↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
8	701	8(→)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
9	675	7(↓)	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●11月
10	487	11(↑)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●冬
11	461	9(↓)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
12	333	10(↓)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
13	285	12(↓)	テュロック2（仮）	●アクレイムジャパン ●SHT ●冬
14	277	16(↑)	バンジョーとカズーイの大冒険	●任天堂 ●ACT ●12月6日
15	236	−	ドラえもん2 のび太と光の神殿	●エポック社 ●ACT ●12月
16	233	14(↓)	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
17	220	17(→)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
18	190	19(↑)	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●未定
19	172	18(↓)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●未定
20	166	−	おねがいモンスター	●ボトムアップ ●SLG ●11月27日

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…8月21日～9月30日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 初ランクインソフト3本！サードパーティーに期待だ。

『ピカチュウ』が『MOTHER』を抜いて、ついに3位に浮上。一方、初ランクインの3本は全てサードパーティーソフトだ。これまで任天堂ソフトの独占状態だったけど、多くのメーカーの期待作があってこそ、にぎやかになるよね。ところでこのランキングに発売中ソフトは含まれないが、来月号（10月30日までの集計分）ではまだ『ゼルダ』が未発売ということで、もうひと月、王座を守りそうだ。

◆『牧場物語』が初登場5位の快挙。ほのぼのSLGを早く体験したいね

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより／9月8日～10月6日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	94.7	1(→)	ポケモンスタジアム	98/8/1
2	39.2	—	ディディーコングレーシング	97/11/21
3	29.2	—	ヨッシーストーリー	97/12/21
4	15.9	—	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	97/8/7
5	12.1	3(↓)	チョロQ64	98/7/17
6	10.2	—	ゴールデンアイ007	97/8/23
7	9.8	2(↓)	F-ZERO X	98/7/14
8	8.0	4(↓)	マリオカート64	96/12/14
9	7.1	—	スーパーマリオ64	96/6/23
10	6.2	5(↓)	実況パワフルプロ野球5	98/3/26

PICK UP! ディディーコングレーシング

PICK UPは2回目。発売から1年近くたってなおも売り上げをのばしている、ゆかいな秀作RACだ。『マリカ』ファン、『バンジョー』を待ちきれない人に特にオススメ！

ユーザーがゲームを買うキメ手TOP10

9月号読者アンケートより／複数回答

順位	PT	食べ物	割合
1	2265	ゲーム雑誌の記事	40.6%
2	542	TVのCM	9.7%
3	516	価格とのかねあい	9.2%
4	400	ゲームのメーカー名	7.2%
5	322	シリーズものであること	5.8%
6	310	友達の家などで実際にプレイして	5.6%
7	309	雑誌の広告	5.5%
8	267	なんとなく	4.8%
9	260	その他	4.7%
10	221	店頭で遊んでみて	4.0%

◆散らかった編集部で(他誌も同様でしょう)本を作ってます。がんばります(写真は編集長)

64ドリーム・読み方のコツ（笑）

4割の人がゲーム誌を重要視！本誌は点数制レビューがないので、ソフトの評価では「秋葉原価格調査団」の人気ランクや「インプレッション」を参考にしてね。あとページ数とか、誌面からにじみでてる情熱とか…（なんだそりゃ）。

各種懸賞・当選データ集

10月号読者アンケートより

テレビ・雑誌など全ての懸賞に…

① 当たったことがある

YES 48%　NO 52%

② 当たった人はその回数を教えて！

平均4.7回

意外とみんな当たってるのね

100回以上当たったことのある人がなんと12人も。で、当たった品物を集計したのが下の表。うらやましいぞ〜。

順位	PT	賞品
1	422	ゲームソフト
2	280	テレフォンカード
3	162	衣料品
4	114	文房具
5	92	人形・ぬいぐるみ
6	90	ゲーム周辺機器
7	82	ゲーム機本体
8	66	家電製品
9	66	時計
10	56	金券

◆「ゲームソフトは買わないで当てる」という強運の人も。変わったところでは「オオクワガタを当てた」という読者もいました

64ドリームの懸賞（読者プレゼント）に…

① 当たったことがある

YES 10%　NO 90%

② 当たった人はその回数を教えて！

平均1.2回

当選のコツは応募回数だ！

ひとつの雑誌で10人に1人が当選したことあるって、これは当選確率がすごく高いぞ。ちなみに**応募回数は当選したことある人で平均8.4回。当たったことがない人は平均4.6回。**何度も応募することと、当選倍率の低いようなプレゼントを予想して選ぶことが当たるコツだ。ハガキもタダだし、今すぐ応募してね！

◆創刊記念の大盤振舞。本誌が長く続けば（いや続ける）またやるぞ

食欲の秋特集　ゲームをしながら食べる・飲むものTOP20

ゲーム中によく食べるものTOP20

10月号読者アンケートより

順位	PT	食べ物	カロリー（cal）
1	847	ポテトチップス	554cal/1袋
2	120	チョコレート	281cal/1枚
3	108	ガ　ム	86cal/5個
4	94	おせんべい	390cal/100
5	91	アイスクリーム	260cal/1個
6	73	あ　め	150cal/1個
7	64	パ　ン	330cal/あんぱん1個
8	49	クッキー	65cal/1枚
9	31	スナック菓子	約550cal/1袋
10	25	じゃがりこ	334cal/1箱
11	24	カール	466cal/1袋
12	22	スルメ	180cal/1袋
12	22	柿ピー	326cal/1袋
14	21	カップラーメン	420cal/1食
14	21	果　物	100cal/バナナ1本
16	20	かっぱえびせん	488cal/1袋
17	15	オーザック	423cal/1袋
18	13	ポップコーン	270cal/1袋
19	12	プリッツ	400cal/1箱
20	11	ケーキ	355cal/1個

ゲーム中によく飲むものTOP20

10月号読者アンケートより

順位	PT	食べ物	カロリー（cal）
1	447	コーラ	137cal（1本）
2	309	麦茶	0cal（1杯）
3	213	お茶各種	0cal（1杯）
4	140	コーヒー	50cal（ミルク・砂糖入り 1杯）
5	115	オレンジジュース	115cal（1本）
6	104	ウーロン茶	0cal（1杯）
7	93	牛乳	90cal（1杯）
8	89	アクエリアス	73.5cal（1本）
9	86	ファンタ各種	140cal（1本）
10	84	ポカリスエット	94.5cal（1本）
11	78	紅茶	50cal（ミルク・砂糖入り 1杯）
12	74	サイダー	123cal（1本）
13	51	水	0cal（1杯）
14	50	カルピス	154cal（1本）
15	42	桃の天然水	160cal（1本）
16	36	CCレモン	200cal（1本）
17	29	スプライト	120cal（1本）
18	26	ビール	140cal（1本）
19	25	コーヒー牛乳	92cal（1杯）
20	23	緑茶	0cal（1杯）

ゲーム中は食べない・飲まない人も多し！

ゲーム中は**食べない人が約30%、飲まない人は約17%。**理由は「ゲームに集中するため」「コントローラを汚す」が圧倒的だ。また「親にゲーム中の飲食を禁止されてる」という意見も多かった。では恒例の少数意見。「**バターコーン（自分で手作り）**」（15才・男）おいしそう！「**イクラ、フォアグラ**」（10才・男）見栄はらなくても…。「**かすみ**」（17才・男）仙人？「**ハブ酒**」（15才・男）未成年の上にそれって一体…。

◆ガムやあめはゲーム中に口がさびしくなったら便利だね

◆6人が「手がべたつかない」と書いてた「じゃがりこ」。ためしてみて

◆麦茶は市販よりもうちに常備してある自家製が多そう

おせっかいと思いつつもカロリー表示付き。気にする人は参考にしてね。でも、おやつよりもゴハンをいっぱい食べて、健康に気をつけよう！

バンダイ新作2タイトル大襲来

PD ウルトラマンバトルコレクション64

キミにもみえるウルトラの星から、あのウルトラ戦士たちがやってくる！

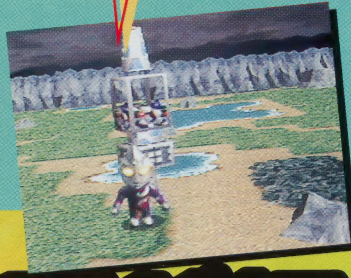
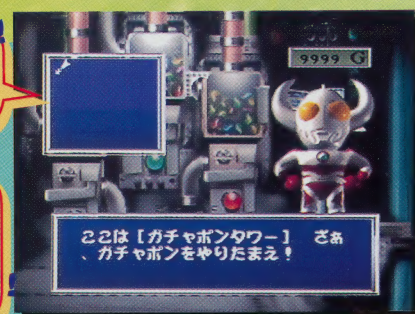
タイトル	PDウルトラマンバトルコレクション64
発売元	バンダイ
発売日	99年2月
価格	6800円
ジャンル	育成＋格闘＋コレクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBパック対応

ウルトラキャラを集めて育てる！

バンダイから発表された新作タイトル、1本目はみんなが知ってる「ウルトラマン」の育成ゲームだ！おなじみのウルトラ兄弟や怪獣などの「ウルトラキャラ」を集めて、育てて、闘わせてみよう！ちなみにタイトルのPDってのは「ポリゴンディメンジョン」、ポリゴンになったウルトラキャラってことだ。

そのウルトラキャラを手に入れる方法は2つ。まずゲーム中にあらわれる「ガチャポン」で取る方法。ただし、これでは手に入るキャラの種類に限りがある。それ以外はどうやって手に入れるかというと、なんとキミのもってるGBのカセットから取り出すんだ！（くわしいことは次のページを見てね）

これがガチャポンだ！さあ、誰がでてくるのかな？

ガチャポンタワーでキャラを育てるんだ！

こうして手に入れたウルトラキャラを「ガチャポンタワー」というところでトレーニングさせて、育てていくわけだ。トレーニングはミニゲームになっていて、鍛えたい部分によって、それぞれミニゲームの種類が違うぞ。

ウルトラの星が輝く時、新

GBカセットからウルトラキャラが！

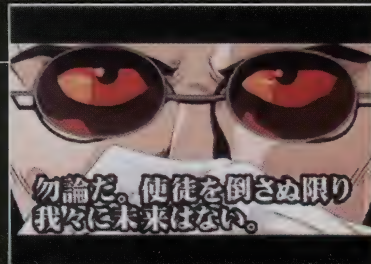
さて、さっきも話したとおり、ロムの中に入っているキャラの大半はガチャポンでは手に入れることができない。それじゃどうすればいいのかって？ 実はここでGBパックの出番となるのだ。N64にGBパックをつなぎ、そこになんでもいいからキミのもっているGBのカセットを差し込むと…。なんと、いままでいなかったウルトラキャラが現れるのだ！同じカセットでもセーブデータによって特殊能力やパラメータが違ったり、キャラではなくアイテムが出てくるカセットもあるらしいぞ。なにがでてくるかはお楽しみってこと。

めざせ！ウルトラバトラー!!

ガチャポンタワーでウルトラキャラを育てる目的、それは闘技場で年に1度開かれる「ウルトラバトル大会」に参加し、優勝することだ。大会は10のランクに分かれていて、能力を上げて下のランクから順に優勝していかないと上のランクに出場することができない。大会で3位以内に入賞すると、賞金や、とってもレアなお宝…というか賞品をもらうことができるぞ。そして全てのランクの大会で優勝すれば、「ウルトラバトラー」の称号が与えられるんだ。この称号をもらうのがこのゲームの目的なわけだ。きみのキャラは「ウルトラバトラー」になれるか!?

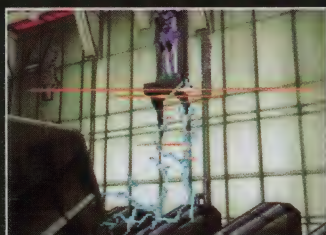
戦闘に勝てば相手キャラのカードダスがもらえる！

しいゲームがあらわれる！

時は1999年

64に使徒、襲来

EVANGELION 新世紀エヴァンゲリオン

エヴァンゲリオンがついに発進する!

発進!

タイトル	新世紀エヴァンゲリオン
発売元	バンダイ・ガイナックス
発売日	99年春予定
価格	未定
容量	未定
ジャンル	アクション
備考	振動パック対応

汎用人型決戦兵器「エヴァンゲリオン」起動

テレビ東京系で放送され、日本全国で圧倒的支持を受けた「新世紀エヴァンゲリオン」が、ついにN64のゲームとしてボクらの前にあらわれる! 今回バンダイから発表されたこのゲームは使徒との戦いにスポットを当てたミッションクリア型のアクションゲームだ。あの「EVA」に乗り込んで実際に戦っているような気分が味わえるハズだぞ!

◆人類の抵抗を一撃のもとに粉砕する「使徒」

やはり使徒か

15年ぶりだな…

第三使徒サキエル

間違いない、使徒だ。

◆第3新東京市の地下に待機する初号機

◆いよいよ決戦のときがきた!

エヴァって何?
見ていなかった人のために

2015年、人類を襲う謎の生物「使徒」。彼らと戦うのは、3体の汎用人型決戦兵器「人造人間エヴァンゲリオン」。しかしEVAに乗ることができるのは14歳の少年少女たちだけだった…という感じで1995年秋に始まったTVシリーズ。日本中で大ブームとなった。

◆吠える初号機!このあたりもゲームで再現されているぞ

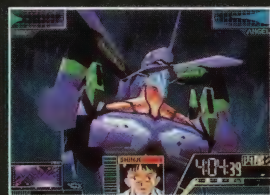
※画面は開発中のものです

心のかたち、ゲームのかたち

さっきもいったとおり、このゲームは使徒とEVAの戦いを扱ったアクションゲームだ。ということはもちろん、画面の中でEVAや使徒がけっこう激しく動き回ることになるのだ。EVAの動きといったら、TVシリーズを見ていた人はわかるように一種独特の生物的なものだが、このゲームではそれを再現するためにキャラクターを3Dポリゴン化し、モーションデータにも相当こだわっている。あのインパクトのある動きがどこまで再現されているの、楽しみなところだ。

なぜエヴァに乗るの？

戦闘は基本的にEVA1機と使徒1体で行われ、戦闘中の画面には常にEVAに搭乗する適格者たちの表情や状態、そして各種ゲージが表示されている。ここで、それぞれのゲージの意味について考えてみよう。

注：ゲージの説明には編集部の推測も入ってるぞ！

◆両腕を振り上げてサキエルに殴りかかる初号機！

戦闘画面

❶EVAの体力ゲージ
当然短くなればなるほどダメージが大きいということ

❷使徒の体力ゲージ
見方はEVAと同じ

❸シンクロ率
パイロットとEVAのシンクロ率。低下しすぎると暴走とか…。上のらせん状のものにも意味があるのか？

❹適格者（パイロット）の顔
今表示されているのはシンジだが、ステージによっては弐号機のアスカや零号機のレイがでることもある。

❺EVAと使徒

❻電源と残り時間
アンビリカルケーブルが接続状態か切断状態か、また、ケーブル切断状態なら、内部電源の残り時間が表示される。

初号機、沈黙？

戦闘中、エヴァの受けたダメージによって適格者のシンクロ率が変化する。このシンクロ率があまりにもとんでもない数値になると何がおこるか…TVシリーズを見ていた人ならおわかりだろう。そう、暴走だ。暴走したEVAは確かにめちゃくちゃ強いだろうが、操作を受け付けてくれるかどうか…。

暴走

使徒との戦い

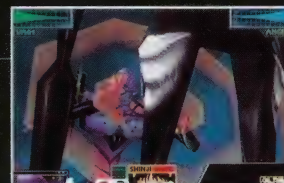
このゲームのストーリーモードでは、各ステージごとに原作通りの作戦が発令される。プレイヤーはそれに従いつつ使徒を倒さなければならない。その途中ではもちろんTVシリーズと同じ状況が起こることもあるぞ。

◆使徒サキエル。一体どうやって戦えっていうんだよっ！

◆頭を捕まれた初号機。原作ではこの後確か…

◆EVAが走る！独特の動きを忠実に再現してるぞ！

細部へのこだわり

このゲームは原作の雰囲気を再現するために、細かい演出や戦闘中のアクシデントにまで細かく気をつかっている。たとえば原作でおなじみのこんなシチュエーションだってしっかりゲーム中に再現されているのだ。

◆サキエルのATフィールドを破った！

ATフィールド浸食

ケーブル切断！！

サービスサービスっ！のプレゼント

東京ゲームショウのバンダイブースで配られた『カードダスマスターズ　NINTENDO64新世紀エヴァンゲリオン　特製カード』のうち3種を、な、なんと250名にプレゼント！こいつは超ラッキー！

あて先はこちら
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「エヴァくれ！」係まで

応募締め切りは12月21日

※発表は発送をもって替えさせていただきます。

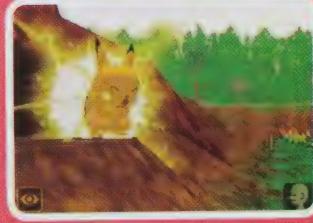
ピカチュウげんきでちゅう

タイトル	ピカチュウげんきでちゅう
発売元	任天堂(開発アンブレラ)
発売日	今冬発売予定
価格	未定(音声認識システム同梱)
容量	128M
ジャンル	対話ゲーム
プレイ人数	1人用

ピカチュウと会話しながら楽しめるゲーム、『ピカチュウげんきでちゅう』。今月も新しい画面が届いたので紹介していくね。今回の目玉はやっぱりコレ!! 見て見て下の写真。お待たせ~!! って感じでピカチュウが「10まんボルト」を炸裂させてるぞ。やっぱりピカチュウはこれがなくっちゃね。さて、どーやったらピカチュウが「10まんボルト」を使ってくれるのかな? さらに今回はピカチュウと遊べるクイズや釣りも大紹介!! 会話を進めながら、こんな楽しいゲームもできちゃうってんだから発売が楽しみでしょ。とにかくページを早く見て見て!!

必殺技も炸裂?!これがピカチュウの10まんボルト!!

ピカチュウの十八番

ピカチュウといったらやっぱりコレ。こんなすごい技をどーやって使うのかというと……。なんとこんな風に使うのです。下を見てよ!!

←左から「10まんボルト」「でんげき」の画面なんだ

「でんげき」や「10まんボルト」はこんな使い方をするんだ!

実は「10まんボルト」は焼きイモを焼いたり、宝箱を開けたりするときに使うみたいなんだ。ってことは、ピカチュウがいれば簡単に焼きイモができちゃうってわけだよね。便利でいいかもね?!

←他にも葉っぱを落とすのにも使ったりするみたいだ

画面写真大放出!!

あんなやこんなピカチュウにもーすぐ会えるぞ!!

さてさてお次は、ゲーム中にピカチュウと一緒に遊べる画面を紹介。画面でもわかる通り、いろんなステージがあって、そこでピカチュウといろんなことができるみたい。しかも、他のポケモンも登場しているでしょ。彼らともお話することができるのかな? みんなもどんなことができるのか想像してみてね。

キャタピーのお世話するピカチュウ

キャタピーのお世話をしてあげるんだって。何かいいことあるかな?

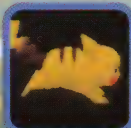
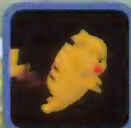
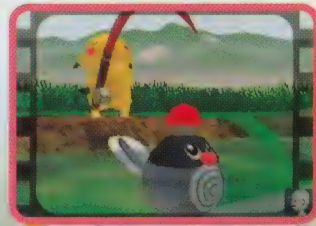
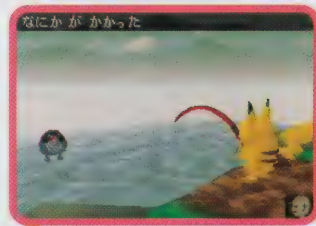
寝起きのピカチュウ

起こすのももったいないくらい、かわいい寝顔なんだ。仕草も超キュート。

サツマイモ探しのピカチュウ

おイモを探してどーするのかな? お空にはコイルも飛んでるよ。

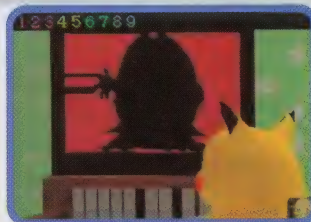
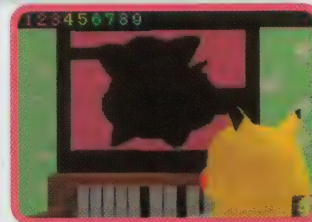
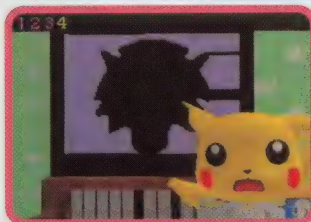
釣りをするピカチュウ

なんと釣りをしたらニョロモが釣れちゃいましたよ!! ラッキー!!

ピカチュウとクイズで遊べるよ!!

ポケモンシルエットクイズ。このシルエットはだ〜れだ!!

そして今回はクイズで遊べる画面も紹介するぞ。クイズはポケモンシルエットクイズ!! シルエットからどのポケモンなのか考えて、声で答えていくんだ。じっくり見て間違わないように!! ポケモンが大好きなみんななら、絶対チャレンジしてみてよね。

このシルエットがどのポケモンかわかるかな?

⬆これは、も一わかるでしょ。ねー

⬆う〜ん、誰かな? 全体の形で考えてみよう

⬆これは耳でわかるでしょ。大きな声で答えよう

⬆うむむ、ちょっと難しいぞ。頭が大きそう……

⬆正解するとピカチュウもニッコリなんだ

⬆時間切れだと……。ピカチュウもシーン

みなさ〜ん、げんきでちゅかあ? 今月も『ピカチュウげんきでちゅう』のディレクター・アンブレラの河島渉さんにみんなの質問をぶつけてみました。さて、どんなお答えがかえってきたのかな?

今月の回答者

『ピカチュウげんきでちゅう』のプロデューサー

河島渉さん

1970年京都生まれの河島さんからメッセージ。「このソフトは似た作品が他に一つとしてないゲームです。こんなゲームで遊んでみたい、と夢見ることから『ピカチュウげんきでちゅう』の制作ははじまりました。制作開始から1年半、今、自分たちが見たぼんやりとした夢が、ひとつの現実として世の中に存在するのは、振り返るととても不思議なことにも思えます」。河島さんの休日は彼女とデート、だって。

早く会いたい!遊びたい 詳しく知りたい聞いてみたい!!

でも今月はここまで!!また来月会おうね。

さて今回もたくさんの写真を紹介してきたけど、まだまだこんなもんじゃないぞ。ピカチュウとコミュニケーションをとりながら進めていくゲームだから、もっともっと君とピカチュウが仲良くなれば、遊べることが増えると思うんだ。しかも、それはプレイヤーである君自身が探していくっていうこと。100人いれば、100通りのピカチュウとの遊び方、仲良くなる方法があるってことだ。新しいゲームの世界をピカチュウと一緒に体験していこう!! もちろん来月も新情報を紹介していくからね。お楽しみに!!

↑君の声に反応してピカチュウが走ってくる

↑仲良くなる方法はプレイヤー次第だ

Q **どうしたらピカチュウと仲良くなれますか?　(千葉県・増永直久さん)**

A 仲良くなるには、いっぱい話かけてあげるのが一番です。ピカチュウの喜ぶことを覚えておくのも大事なポイントですね。

Q **ピカチュウの声はアニメと同じ大谷育江さんですか?　(北海道・三浦淳嗣さん)**

A ピカチュウの声は、もちろん大谷さんです。全部聴くのが難しいくらい、たくさんの声をゲームの中で聴くことができますよ。

Q **オーキド博士やロケット団は出てきますか?　(千葉県・謎の人物28号さん)**

A オーキド博士は登場します。博士には、ゲーム中ずっとアドバイスをもらうことになるでしょう。ロケット団は、このゲームには登場しません。

Q **大人でもじゅうぶん楽しめますか?　(兵庫県・UNの垣内勇さん)**

A このゲームは、小さな子供さんなら、友だちや弟と遊ぶつもりで楽しめます。大人のあなたなら、子供と遊ぶような楽しさを見つけられると思います。

Q **制作で一番苦労したのはどういうことですか?　(鳥取県・立木あやさん)**

A マイクを介して画面の中にいるピカチュウとコミュニケーションを取ってみよう、ということをゲームにしているわけですが、「ピカチュウに話かけて、返事をしてもらう」、言葉にすればただそれだけのことを、ゲームの中でどのように表現すればよいのか手探りするのには、本当に苦労しました。

Q **マイクからどのくらい離れていても話が通じますか?　(大阪府・2333さん)**

A 遠くから話かけても大声なら届くと思いますが、マイクは口元から離さないで使ってもらいたいです。

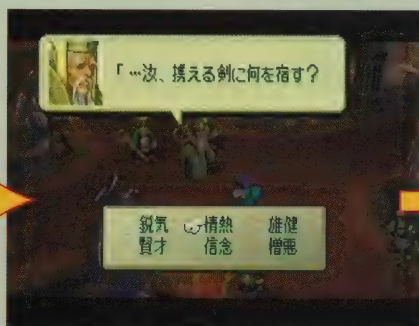
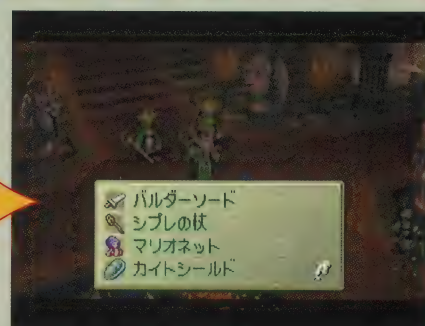
今月はフィールドでの戦闘以外の画面を大紹介。初公開のキャラクターメイク画面やクラスチェンジ画面、プレイヤーをサポートしてくれる老軍師「ヒューゴー・ミラー」の紹介などなど、新着情報てんこ盛り!『オウガ』の全貌が見えてきたぞ!

タイトル	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
発売元	クエスト
発売日	冬予定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

PC（プレイヤーキャラ）メイク

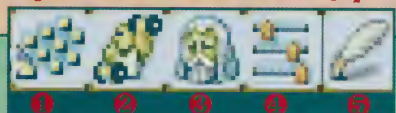
PCメイクとは、新規でゲームを始めるときに主人公キャラを制作すること。「士官学校の卒業式典」という舞台設定で、祭主からの質問に主人公であるマグナス（＝プレイヤー）が回答するという形式。ここでプレイヤーの名前や誕生日などを設定するとともに、主人公の初期パラメータや仲間のパラメータなどが決定するのだ。

- ●名前：ひらがな・カタカナ・英数字・記号・漢字から任意8文字で設定。
- ●誕生日：太陽暦で入力された月日をパラティヌス歴に変換し設定。
- ●主人公キャラの初期パラメータ：問答で選択された回答の内容で決定。
- ●初期の仲間キャラのパラメータ：問答で選択された回答の内容で決定。

◆主人公マグナス・ガラントが士官学校を卒業し、パラティヌス王国南部軍へ配属されるところから物語が始まる。ゲームはその士官学校の卒業式典からスタートするのである

◆祭主からの質問に答えるという形式で、主人公やデフォルトの仲間の初期パラメータが決定する。おそらくここで、主人公のエレメント（守護神）も決定するのだろう

◆PCメイクの最終工程では、設問の回答に応じた様々なアイテムが、祭主から主人公へ贈呈される。このアイテムが、ゲーム開始時に主人公が取得しているアイテムになるのだ

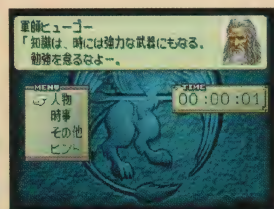
ワールドマップ

ワールドマップとはゲームの舞台となるパラティヌス王国全域を映し出す地図のこと。地図上には王国内の地域を表すシンボルマーク（攻略済みの「旗マーク」・未攻略の「剣マーク」・城を示す「城マーク（攻略済み→青、未攻略→赤）」の3種類）と、地域間の移動経路を示すルートが表示される。このワールドマップ画面の未攻略地域にプレイヤーが移動（進軍）すると、フィールドマップへと移行し、そのフィールドの攻略が開始される。マップ上のシンボルマークや進軍ルートは、シナリオの進行により表示内容が変化する。物語が進行することで新たな地域への進軍ができるようになったり、既に攻略した地域もストーリーの展開によっては進軍できなくなったりもするのだ。また、この画面の時にRトリガーを押すと、ワールドマップコマンド（左下参照）が表示され、各種の画面へ移行できる。

【ワールドマップコマンド】

1. 編成画面：キャラの装備変更やクラスチェンジ、ユニットの結成や解散など、戦闘準備ができる
2. トレーニング：キャラやユニットのレベルをあげるトレーニングを行うことができる（P21参照）
3. ヒューゴー・レポート：これまでの出来事や人物の紹介などを見ることができる（次ページ参照）
4. 各種設定：メッセージ速度など、ゲームの操作環境を好みに合わせて設定できる
5. データ：現在のプレイ状態を保存したり、保存されたデータから再開することができる

【ワールドマップ画面】

ヒューゴー・レポート

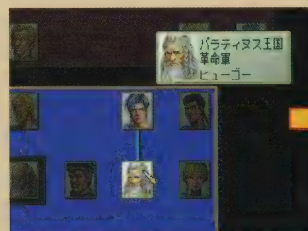
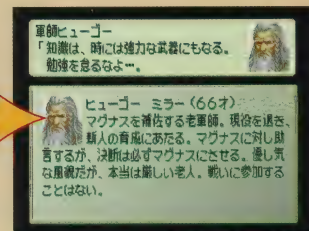
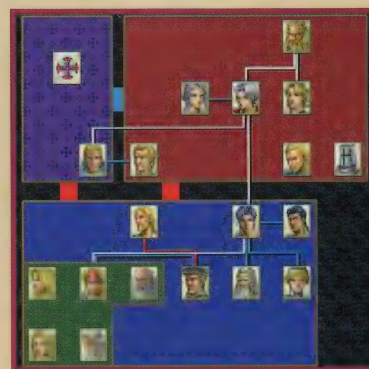
ヒューゴー・レポートとは前作『タクティクスオウガ』におけるウォーレンレポートのこと。ゲームの様々な情報を閲覧することができ、プレイヤーに様々な情報を提供してくれるのだ。

ゲームのプレイ時間の表示もされるヒューゴー・レポートのメニュー画面

軍師 ヒューゴー・ミラー

パラティヌス王国南部軍　将校（65歳/♂）

主人公マグナスを補佐する老軍師。現役を退き、南部軍で新人（士官学校卒業者）の育成にあたる。助言はするが、決定はマグナスに任せ、戦闘への参加もしない。マグナスが配属された南部軍で出会い、彼が革命軍に身を投じた後も軍師としてかれに付き従う。

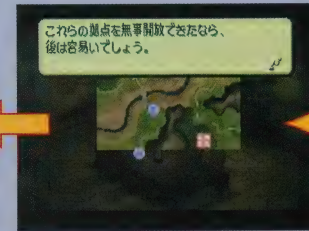
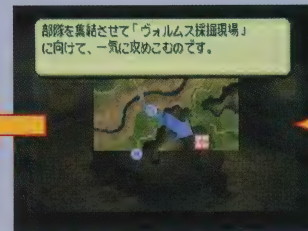
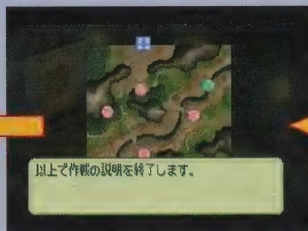
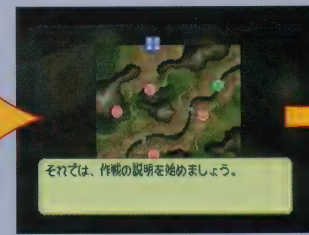
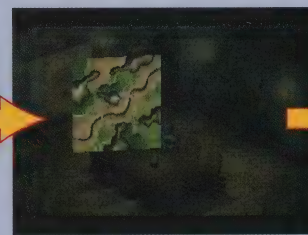
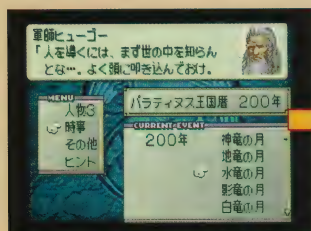
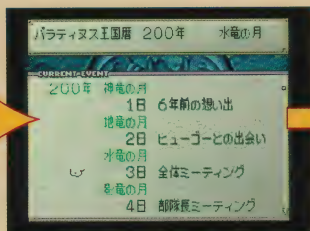
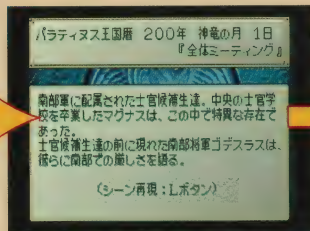
「人物」コマンド

ゲームに登場した人物の情報や、それぞれの相関関係を表示するコマンド。ここで得られる情報はシナリオの進行によって変化し、各人物の情報（所属や詳細情報、相関関係など）が更新される。また、新たな人物が登場した場合もその人物が追加される。前作にもこのコマンドは存在したが、相関図は無かった。

人物コマンド選択後相関図が表示され、その人物にカーソルを合わせ、選択すると…

その人物に関する詳細な情報が表示される。ストーリー進行に伴って変化することもある

相関図には、その時点でストーリーに登場した重要な人物が表示され、人物が所属する陣営ごとに区分される。また青線は友好的な関係、赤線は敵対関係、白線は何らかの特殊な関係を示している。

作戦会議イベント

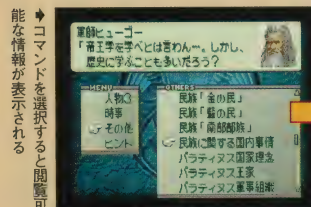
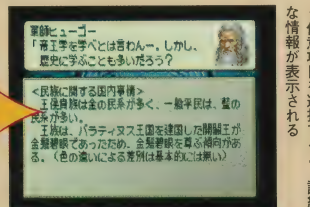
未攻略地域の攻略を開始する前には必ず作戦会議が行われる。このイベントでは、これから攻略するマップの概要や、適切な戦い方を軍師ヒューゴーが説明してくれる。攻略するフィールドの俯瞰図を使い、拠点の位置・予想される敵の動き・それに対する自軍の戦術などが説明される。一通りの説明が終わると、作戦会議イベントは終了となり、フィールド画面へと移行する。作戦の説明は、繰り返し再生したり、俯瞰図を、任意に閲覧することもできる。ここでは、「ヴォルムス採掘現場」攻略前の作戦会議の模様を紹介しよう。

「時事」コマンド

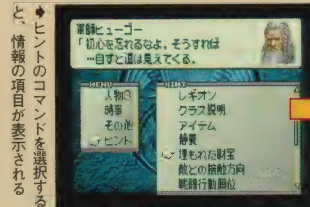
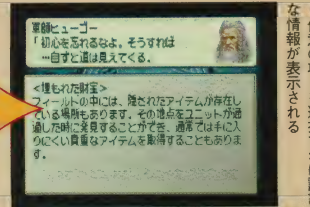
シナリオ内で発生したイベント（出来事）の情報を表示するコマンド。項目はストーリーが進行するにつれてそのつど追加されていく。

⬆時事コマンド選択後、閲覧可能なイベントがある「月」が年代ごとに表示される

⬆希望の年代の「月」を選択すると年表形式のイベント一覧が表示される

⬆年表後の任意イベントを選択すると、そのイベントの概略で表示され…

⬆その状態でLトリガーを押すと、イベントシーンの再現を見ることができる

「その他」コマンド

ゲーム内に登場する国や民族、過去の出来事など、物語の背景、基礎知識となる情報を表示。項目はシナリオ進行により逐次追加される。

➡コマンドを選択すると閲覧可能な情報が表示される

⬅任意項目を選択すると、詳細な情報が表示される

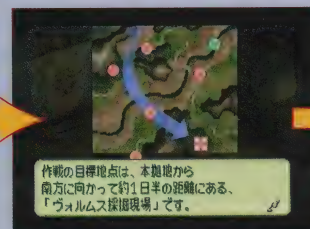
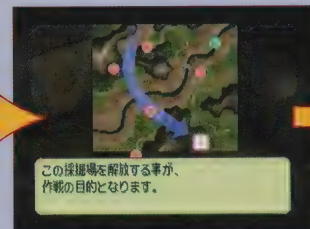
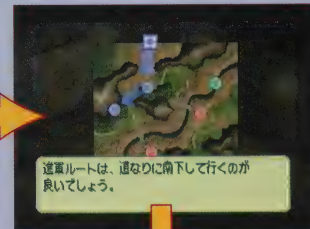
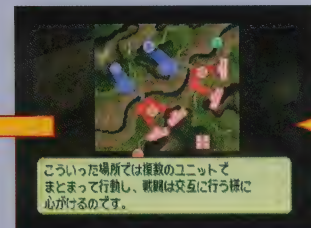
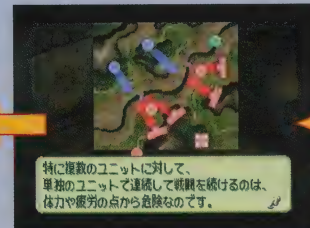
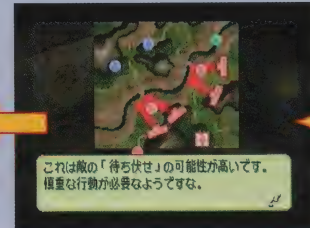
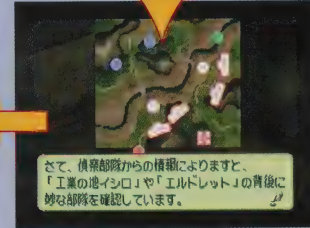
「ヒント」コマンド

ゲームの操作方法やルール、各種仕様に関する情報（オンライン・マニュアル）を表示させるコマンド。説明書のかわりにも利用できる。

➡ヒントのコマンドを選択すると、情報の項目が表示される

⬅任意の項目を選択すれば詳細な情報が表示される

トレーニング

戦闘システムを利用した、自軍キャラクターのLVアップ（経験値取得）用訓練モード。トレーニングは有料で、１回の模擬戦毎に料金がかかる。料金は参加させるユニットの能力が高いほど高額。トレーニングの相手は、ワールドマップの各地域ごとに設定されていて、ゲームの進行につれて強くなっていく。また、模擬戦では、戦いに勝利しないと経験値は取得できない。

⬆ワールドマップ画面でトレーニングを選択し、現在編成されている自軍ユニットから、参加させるユニットを選択する

⬆トレーニングを行う戦闘画面（道場）へ移行し、模擬戦が開始される。通常の戦闘と違い、どちらかが全滅するまで戦い続ける

戦闘前の戦略！軍団編成画面紹介

編成画面とは、キャラクターの装備変更やクラスチェンジ、ユニット・レギオンの結成や解散など、フィールド攻略（戦闘）のためのいろいろな準備を行う画面。ここでの設定（特に、ユニットの結成やユニット内のキャラ配置など）は、フィールドでの戦略及び戦闘に大きく影響するので、じっくり考えて自分なりの軍団カスタマイズを行いたい。編成は、フィールド画面でも行えるので、作戦会議後の臨機応変な編成も必要とされるだろう。

◆個々のキャラクターを選択して装備品を変更したり…

◆ユニット（部隊）単位での設定も非常に重要だ

◆レギオンの結成や、陣形の形成も欠かせない要素のひとつ

◆キャラクターの個人ステータスを確かめながら編成を行う

◆メインコマンドを表示させて各種設定を行っていく

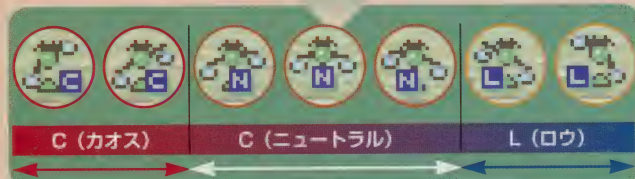
各種ウィンドウの見方

ステータスウィンドウ

現在選択されているキャラクターの情報（ステータス）を表示する

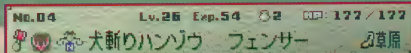
❶（左から）登録番号、レベル、経験値、消耗アイテムの所持可能数、HP値 ❷リーダー資格の有無、エレメント、アライメント、キャラクター名称、クラス、移動タイプ ❸顔グラフィック、パラメーター ❹配置位置に対する攻撃方法（上段から前衛、中衛、後衛）と攻撃回数（攻撃力×回数） ❺物理防御力と魔法防御力 ❻装備アイテム

アラインメント表示方法

アラインメントは天秤を模した形式で表示。７つの段階がある

キャラクター情報ウィンドウ

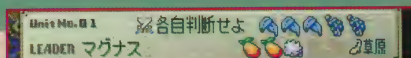
現在選択されているキャラクターの簡易情報を表示する

表示内容は、ステータスウィンドウの上部を表示したものなので、内容・見方については、ステータスウィンドウの項目を参照。

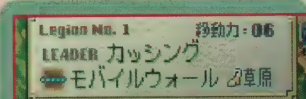
No.04 Lv.26 Exp.54 2 HP 177/177
大斬りハンゾウ フェンサー 草原

ユニット情報ウィンドウ

現在選択されているユニット（部隊）の情報を示すウィンドウ

現在選択されているバトルコマンドや、ユニットリーダーキャラの名前、ユニットが所持する消耗アイテム、移動タイプなどを確認できる。

Unit No.01 各自判断せよ
LEADER マグナス 草原

ステータスウィンドウ

現在選択されているレギオン（軍団）の情報を示すウィンドウ

Legion No. 1 移動力：06
LEADER カッシング
モバイルウォール 草原

レギオンの移動速度やレギオンコアのリーダー名、選択されているレギオンの陣形などを確認できる。

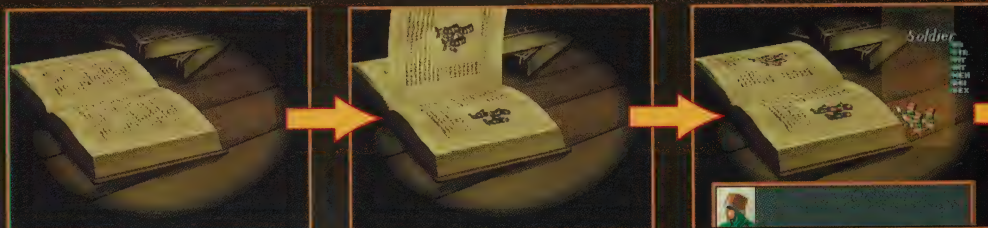
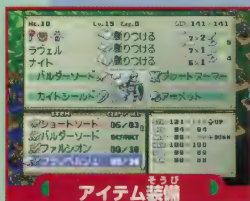
デモ画面紹介

電源を入れてほうっておくと始まるデモ画面には、ストーリー紹介デモとクラス紹介デモの２つがある。そのうちの、後者のソルジャーのデモを連続写真で紹介しよう。

各種コマンドの紹介

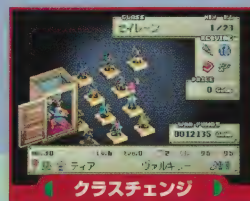
それでは最後に、編成画面で行うことのできるコマンド各種を紹介しよう。本邦初公開のクラスチェンジ画面もあるぞ!

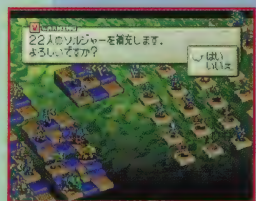
キャラコマンド

アイテム装備

◆キャラクターの装備するアイテムを装備・解除する

装備購入

◆本作では、編成画面でのみアイテムを購入できる

クラスチェンジ

◆ステータスの上昇で上位クラスへとランクアップできる

ソルジャー補充

◆ソルジャーの志願者を自軍へ編入する

ユニット・コマンド

ユニット結成

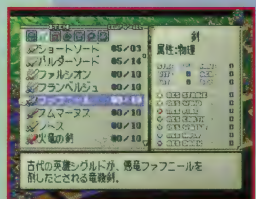
◆複数キャラクターからなるユニットの結成・解散を行う

バトルコマンド

◆戦闘時、ユニットのターゲット選定に影響する攻撃方針

ユニット・アイテム

◆消耗アイテムをユニット単位で装備・解除する

アイテムコマンド

◆アイテムリストを表示したり、整理したりする

レギオンコマンド

レギオン結成

◆複数のユニットからなる軍団、レギオンの結成と解散

フォーメーション

◆フィールドにおけるレギオンの陣形を選択する

ユニット配置

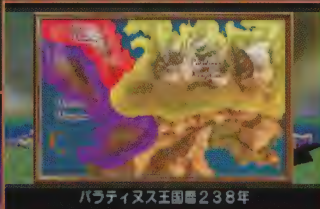
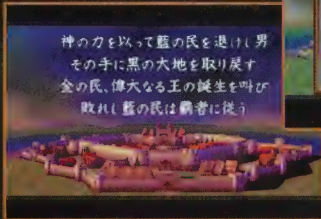
◆ユニット内のキャラクターの配置を変更・設定する

キャラ・条件整理

◆キャラクターを一定の条件に沿って整理する

デモ画面紹介

ゲーム本編の十数年前に起きた「第三次光焔十字軍遠征（ローディス教国が近隣諸国に対して行った武力侵攻）」の顛末を語るなかで、物語の背景となる様々な事を伝える。詳しくは今後お伝えするので、今回は2枚の写真を公開しよう。

◆本作では「オウガバトルサーガ エピソード6」が語られる。『伝説のオウガバトル』の後、『タクティクスオウガ』の前の話だ

◆各国の思惑が入り乱れ、民衆と国家の軋轢がやがて戦いの火蓋を開くことになる。ストーリーの詳細は今後お伝えしていこう

12月4日発売決定!!

タイトル	ゲッターラブ!!
発売元	ハドソン
発売日	12月4日
価格	未定
容量	96M
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

ゲッターラブ!!
～ちょー恋愛パーティーゲーム～

ゲッターの愛と真実をさらに深く追求しよう

いやもうハマったハマった…って、『ゲッターラブ!!』の話になるとそんなことばっかりいってるけど実際面白いんだからしょうがない。ま、見かけがギャルゲーっぽいんで引いちゃってる人も多いようだが、まあ、発売日も12月4日に決まったことだし、発売されたらぜひ遊んでみてよ。あなたの人生変わるわよ！（←大バカ）。

ゲームモードはどんなの？

このゲームの4つのモードのうち1人用モードは1つ、のこり3つは対戦用だ。やはりここはみんなで盛り上がるのがこのゲームの遊び方の王道でしょう。

さあ、遊びたいモードをえらんでくれ！

GAME MODE

●ひとりでノーマルモード（1人用） 7人の女の子のうち、だれか1人に告白してOKしてもらうことが目的。自分以外の3人はコンピュータが受け持つ。そのうちの1人「雪舟」は女性読者に妙に人気があるらしい。

●みんなでノーマルモード（対戦）「ひとりでノーマルモード」とルールは同じ。プレイヤーの参加人数が違うのみ。

●みんなで1人の女の子を狙うモード（対戦） ゲームを始める前に決めた女の子のみが告白の対象となる。つまり1人の女の子だけをひたすら思いつづける「真の漢のための」モード（笑）。

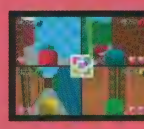
●みんなで女の子の人気を競うモード（対戦） 女の子みんなと仲良くしよう！最終日に7人の女の子のラブラブポイントが一番多いプレイヤーの勝ち。

バトルモードで戦うぜ！

ライバルに会ったらバトルゲームをしかけることができる（相手からしかけられることもある）。このゲームには当事者2人以外も、チームを組んで参加することになる。勝った側は相手からアイテムや能力を奪ったり、名前を勝手に変えたりできる。

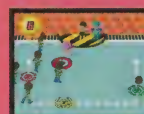
クイズでポン！
BATTLE GAME

7人の女の子たちに関する問題が出る早押しクイズ。3問最初に答えた人の勝ちとなる。だけど、2問間違えると失格だから気をつけてね。

2度撃ってポン！
BATTLE GAME

迷路の中をうろついて敵チームの人間を撃つという3Dシューティングゲーム。2回撃たれたら失格なので「2度撃ってポン！」なわけ。

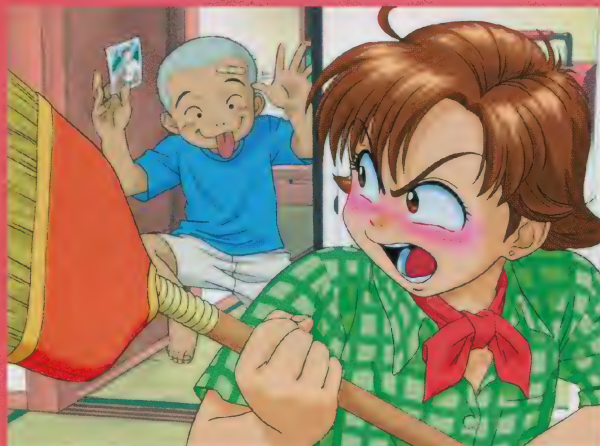
マイクでポン！
BATTLE GAME

カラオケボックスでマイクを奪い合う。マイクを持ったらボタン連打でポイントを稼ぎ、先に一定のポイントを稼いだ人の勝ち。

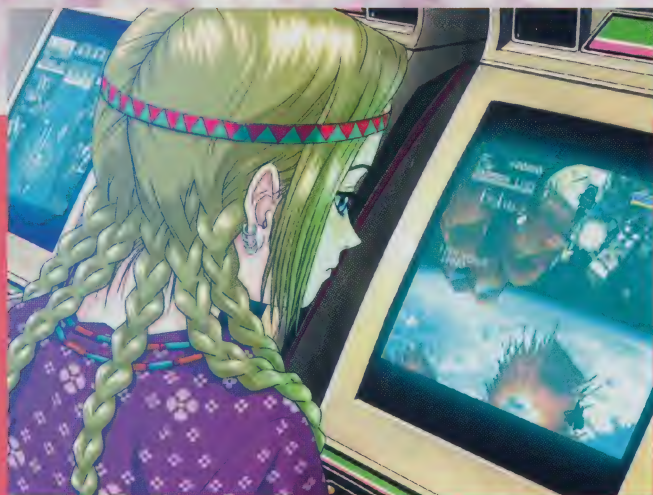
デートDEパンチ！
BATTLE GAME

群がるチーマーをハンマーで叩いて彼女を守れ！女の子も必殺技で戦闘に参加だ！このゲームはプレイヤーが仕掛けることができない。

胸がドキドキ、あの子とデートっ!!

スペシャルイベント

恋愛ものののゲームってばこれがなくちゃね。え？なにかって？そりゃあ〜た、イベントですよ、スペシャルイベント！女の子とのデート中に起こるうれしハズかし（死語）なハプニングの数々！そのグラフィックをゆっくり楽しんでいただきましょ！

な、なつきちゃん、せっかくかわいいのにそんな顔した日に…ところで後ろのガキはなつきちゃんの弟？

メイファ必殺ハオハオキック（仮称）！良い子は絶対マネをしないでね！

フリーマーケットに店を出す花ちゃん。売れ行きはどーですか？

実はシューティングが大好きなさいろちゃん。こ、このゲームはまさかスタンルでわ…

ああ母ちゃーん。そんな目でみられたら思わず一生看病しちゃいそうっす

こういったイベントがおこると、たいていはラブラブポイントが大幅に上がってくれる。イベントが起こる前兆はアルフォンソからの情報でわかったりなんかするから、そういったチャンスは絶対に逃がすんじゃない！男として！（いや、もちろん女でもだが）。

話題ボール

女の子との会話なんかからデートの時に話のネタになりそうな話題が拾えることがある。こうしたネタは「話題ボール」としてウインドウに表示されるぞ。これを持っているとき女の子とデートすると、相手にその話題をふることができる。話題をふったときの反応は、みんなそれぞれ違うので試してみよう。ただし、女の子によっては嫌いな話題もあるので気をつけてね。

なつきちゃんから「納豆の食べ方」という話題ボールを手に入れたぞ。これを花ちゃんと真琴ちゃんにぶつけてみよう。

うーん、やっぱし嫌い？納豆

真琴ちゃんは納豆好きなのかぁ。やっぱ朝飯は納豆だよね

メモリーズ

ゲーム中に一生懸命がんばった結果のイベントや話題ボール。ゲームがおわったら消えてしまうんじゃあんまりにも悲しすぎる。というわけで、この「メモリーズ」モード。これさえあればゲームが終わっても、思い出のあの瞬間が鮮明によみがえる…。ああ、刻が見えるよ…。ちなみに、全てのイベントと話題ボールを集めると何かが起こる！

金剛寺麗香、恐怖の実体を暴く!

番組の途中ですが、臨時ニュースをお伝えします。先月号の「64ドリーム」誌上で「謎のスーパー高校生」として伝えられた「金剛寺麗香さん」が、じつは他人の恋を妨害する「おじゃまキャラ」であることが、このたび明らかになりました。これは、ハドソンからの正式発表でわかったものです。金剛寺容疑者（…いきなり容疑者呼ばわりかい）は、かっこいい（容姿の高い）キャラクターをみつけては「レイカがちょっとだけつきあってあげる」などと言って勝手につきまとい、数々の妨害工作を行っているということです。

レイカは実はジャマものだった！いったい何が目的なのか？

マップを歩いている姿も確認されている。今日のターゲットはいったいだれなのか？

麗香の被害報告が続々と!

こちらは64ドリーム編集部です。麗香の被害にあわれたみなさんのお話をうかがってみたいと思います。まずはこちらの方から…「花ちゃんとデートしようとしたら、麗香があらわれてお流れになってしまったデチ」。…はあ、ではそちらの…「麗香が勝手にオレの金で高い買い物をしてしまったナリ！」…それではあちらの方…「たまーにライバルの悪いウワサを流してくれたりもするポニ」。…以上、現場からお伝えしました。

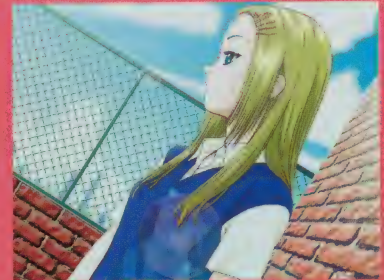
これが目的!!エンディング画面だっ!!

今回は太っ腹なことにエンディング画面も公開してしまうぞ。ただし、エンディングはそれぞれの女の子について「ぎりぎり」「まあまあ」「すきすき」「ラブラブ」の4つあって、そのほかに条件を満たさないと見られないエンディングがあるので、28種類+αのエンディングがあるが、今月公開するのは「ぎりぎり」エンディング5枚だけ。あとは自分の力で見るのだ！がんばってくれ！

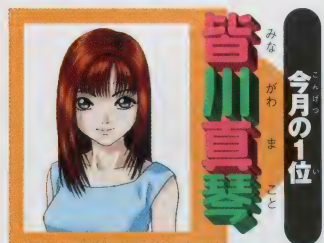
え？これは誰かって？実は真琴ちゃんなのです！ゲーム中と雰囲気がちがうなあ

ああ、わかったわかった、とにかく涙をふいてね。花ちゃん

なつきちゃん、どーしたの？何かいいたそうだけど…

パンダ高校青春白書 ゲッターラブ!!

人気投票、今月の結果発表!!

それではキャラクター人気投票、今月の集計結果の発表です。この結果はハドソンのホームページ(http//:www.hudson.co.jp)でも見られるよ。さて、今月の1位は…。

皆川真琴 今月の1位

今月の得票数

1位	皆川真琴	72票
2位	天海きいろ	24票
3位	白井あゆみ	15票
4位	森村雫	6票
5位	伊東なつき	
	続木花	
	リィ・メイファ	各3票

以上でした。

中村さんから一言!

「実は社内人気も真琴が1位で、2位のきいろは女性の支持率が高かったんです。でもわたしにとってはみ〜んな1位です！（ダメ？）」

『ゲッターラブ!!』を企画した中村心さんからコメントをいただいたのだ！

さらに続けて今月も募集中!!

1 天海きいろ ●1位奪取なるか

2 森村 雫 ●優しさにドキドキ

3 リィ・メイファ ●ハオハオパワーだ！

4 続木 花 ●性格美人だ！

5 白井あゆみ ●トップも狙えるか？

6 伊東なつき ●こんな妹ほしい！

7 皆川真琴 ●単独首位を守れるか

応募方法はハガキに 1)好きなキャラクターの番号と名前 2)7人以外の気になるキャラ 3)キミの住所、氏名、年齢を書いて右のあて先まで送ればOK！

あて先はこちら

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「ゲッターラブ!!」人気投票係

来月号の集計は10/31に届いた分までです。

アイドルグループ「PANDA LOVE UNIT」結成へ!!

9月24日、ゲッターラブ!!のCDで歌うメンバーを選ぶためのオーディションが開かれた。ケイ少佐ともっちーも審査員&助手として参加。そしてこの日、「PANDA LOVE UNIT」が誕生したのだっ！

開発者の中村さんも審査員でした

うーむ、かわいい子ばっかしやんけ

これが選ばれた7人だ!!

7人の名前と演じるキャラは…

1. 長田梢さん（皆川真琴）
2. 高橋直子さん（続木花）
3. 吉岡亜美さん（森村雫）
4. 井上小麦さん（天海きいろ）
5. 桜井恭子さん（伊東なつき）
6. 桜井珠（リィ・メイファ）
7. 萩原亜美さん（白井あゆみ）

CDは12月18日発売

続報を待ってね♥

がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り®

でろでろどうちゅう オバケてんこもり

2人で遊べるゴエモンでい!!

タイトル	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り
発売元	コナミ
発売日	12月23日
価　格	7800円（予価）
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用

今度は2人でアクションできるぞ!!

キャラクターはおなじみの4人から選べるんだ

この冬、友達とロクヨンするなら、この『ゴエモン』で決まりだ!! だって今回は2人同時プレイが出来るようになったし、何と言っても遊びやすくなっているからなんだ。旧作の『ゴエモン』ファンにはおなじみの、横スクロールタイプのアクションゲームになったから、「ジャンプする」とか「攻撃する」とかがテンポよく楽しめるんだ。1度遊べば絶対トリコ、友達呼んで楽しもうぜ!!

ゴエモン

↑トレードマークのキセルで攻撃。小判投げやチェーンキセルもあるんだ

エビス丸

↑お約束のボケ担当。オナラボムや美声のメガホン攻撃は爆笑まちがいなしだぜ

サスケ

↑からくり忍者のサスケ。ちょんまげを伸ばして上方向にも攻撃できるんだ

ヤエ

↑紅一点のくのいち。でもバズーカも撃っちゃうもんね。人魚に変身もするので注目だぞ

スタートは大江戸エリア

大冒険の始まりだぞ

今回の冒険は大江戸エリアからスタート。なんでもあのゴエモンインパクトの様子がおかしくなっているんだって。しかもインパクトの向かっている方向が、ゆき姫のいる大江戸城だっていうから、さあ大変。まずは大江戸城まで行ってみよう!! 各エリアはいくつかのステージで構成されていて、そのステージで通行手形を集めないと、関所は抜けられないみたいだぞ。協力プレイで突き進もうぜ!!

はぐれ街道

冒険の最初のステージだ。お馬に乗って走ることもできるぞ。

⬆2人でお馬に乗って進んでいくこともできるぞ

⬆2人で協力しながら進んでいくといいかもね

はぐれ町

最初に訪れる町だ。ここでは、あのキャラに会うことができるぞ。

⬆ある店に入ると、こんなシーンが……

⬆めし屋は体力回復の場所。おいしそうでしょ

かねつき峠

登ったり、ジャンプで空中ブランコを移動したりとハードだぞ。

⬆各キャラの武器はパワーアップしていくぞ

⬆この先にはどんなステージがあるのかな?

そして ゴエモンインパクト

やっぱこれがなくっちゃ始まらないぜ!!

そう、ゴエモンの強力な味方、ゴエモンインパクト!! 今回ももちろんドハデな3Dバトルを展開してくれるぞ。し・か・も!! 助っ人キャラも登場するんだって!!

➡出ましたインパクト!! 出てくる敵キャラも妙だぞ!! それに画面向こうに見える女性インパクトは一体!! 謎が謎を呼ぶインパクト戦は次号もお届けするからね

四季折々の季節の中で釣りを楽しもう

タイトル	ぬし釣り64
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	98年11月
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	釣りRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動・コントローラ・GBパック対応

父：秀男

快調に制作が進行中の『ぬし釣り64』。発売日に向けてそろそろカウントダウンって感じかな。今月はGBパックを使ったおもしろい遊びかたを中心にイロイロと紹介していくぞ。

GB版『海のぬし釣り2』に対応してるんだぜ

先月号の紹介記事にGBパック対応と書かれてあった事は気が付いていたかな？ 実は『ぬし釣り64』はなんとGB版の『海のぬし釣り2』に対応しているのだ。GBパックを使えば、『海のぬし釣り2』で釣り上げた魚のデータを、『ぬし釣り64』の中に読み込ませる事ができるわけだ。そして読み込まれた魚は釣り堀でランダムに釣り上げることができるので、"みんなで釣りバトル"なんてのも楽しいかもしれないね。

釣りノート

1	河口	7尾	6	中流	0尾
2	防波堤	4尾	7	湖	10尾
3	下流	0尾	8	清流	1尾
4	沼	0尾	9	山上湖	4尾
5	池	2尾	10	渓流	1尾
				合計	29／100尾
11	海の魚	1尾			

「海のぬし釣り2」
ファイル1
の釣りメモを読み込みます。

◆GBパックを使えば『海のぬし釣り2』で釣り上げた魚のデータを読み込むことができるのだ

クロダイ

釣果
1尾
最長
21cm
平均
21cm
生活 幼魚は釣り上げたとたん糞をするのでハハタレと呼んだりする。雄から雌へ性転換をする。悪食でなんでも食べる。
利用 造り・塩焼き

↑読み込む魚の数が少ないと寂しいぞ。今から たくさん釣っておこう

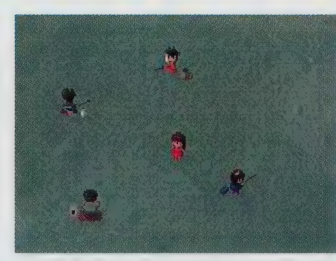
◆なんと釣り堀でくろだいがかかった。動きもすばやく、引きも強いので慎重に釣り上げよう

このひげおやじに話しかけるとイロイロと教えてくれる。64ドリームの副編集長の顔にそっくりとのウワサも…

◆◆『ぬし釣り64』では登場しない魚のデータも読み込めるので、魚のことが色々とわかるこんなスゴイ図鑑もできてしまうのだ。これはとっても便利！

兄：一郎

冬には冬の釣りがあるよね

冬場の釣りの風物詩といえば、やっぱりワカサギの穴釣りだよね。凍りついた湖の上で、氷に穴を開けてそこから糸をつるして釣るという、よくニュースなんかで取り上げられているやつだ。なんと『ぬし釣り64』でも穴釣りが出来る湖を発見したのだ。ここでは、1本の糸にいくつかの針を付ける事ができるので、1度の釣りで何匹も同時に釣り上げることも出来ちゃうらしいのだ。釣り上げた魚をその場で天ぷらにしてお酒飲んだらおいしいんだよね。

↑防寒着を着込んで、カイロもたっぷりもっていざ出陣って感じ。たくさん人がいるけど氷が割れたりしないのかな。ニュース見るたびに不安が…

↑中流にある湖で穴釣りができる。河口にある自分の家からは結構距離があるけど、是非いこう！

悲劇の証言 スッポンの場合

『ぬし釣り64』では多くの動物達が登場する。ほとんどの場合は動物と遭遇しても逃げるんだけど、何故かいじめたくなるのがこのスッポン。亀ゆえのさがなのか、とにかくバケツを投げないと気が済まないのだ。

スッポンが現われた！

↑噛み付いたら、雷がなるまではなさないといわれるスッポン。実際は水につけてやるといいのだ

↑投げつけるのがバケツというのがなんともユニーク。つかまえて食べるということかな

もうすぐ発売ね

弟：二郎

早く遊びてーな

妹：今日子

悲劇の証言 水槽の場合

釣り上げた魚は水槽に入れてじっくり観察出来ることは以前紹介したと思うけど、水槽にはいろんな設定ができる事を発見したのだ。水槽のなかの置物やライトのオン、オフ、餌を与えたりすることもできるのだ。また川の魚と海の魚が登場する『ぬし釣り64』では、淡水か海水かということはとっても大事なことだよね。そこで…

楽しげに水槽の中を泳いでおりました

ありゃありゃ、こんな設定もあるんだ

なんとこんなことに…。合掌

	1回目	2回目	3回目
わたる	シロギス 23cm 49秒	クロダイ 失敗 1分33秒	イワシ 7cm 53秒
バナナ	ベラ 16cm 31秒	ブダイ 失敗 1分29秒	イシダイ 34cm 39秒
さいとー	ヒラメ 41cm 43秒	ブダイ 17cm 28秒	イシダイ 失敗 35秒
さめちゃん	ヒラメ 57cm 39秒	イワシ 8cm 16秒	イナダ 失敗 1分29秒

私のためにあらそうのは止めて!!

てな事を真理子さんが言っておりますが、64ドリームとパックインの精鋭達が釣り堀バトルを繰り広げたのでありました。ルールはいたって簡単。左ページでも紹介したように、『海のぬし釣り2』のデータ（多い方が面白い）を『ぬし釣り64』に読み込ませて、4人が交代に釣り堀で釣りをし、ランダムに登場する魚の大きさと、釣り上げるのに要した時間を競うわけだ。自分の番で何が掛るかは分からないので、盛り上がることうけあい。結果は左の表のようになり、パックインチームの勝ち。

↑編集部からはおっちゃんことわたる副編と深水バナナが参加、パックインチームは歌って踊れる広報マンの斉藤さんと開発の鮫島さんが登場

発売に向けて、本誌のアンケートでもドンドン人気が高まっている『牧場物語2』。今月号では、さわやかな牧場ワールドを描いたスペシャルイラストをもとに、たくさんの人達とのいろんな出会いが楽しみな町の中を紹介しよう。

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	99年2月予定
価格	未定
容量	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

牧場から歩いてすぐの「花の芽町」はこんな感じ

町長の家

トーマス　アンナ

大きなお家に住むのは町長夫妻。町長のトーマスは風貌はあやしいが穏やかな性格で町の人気者。奥さんのアンナは上品な感じで、しきたりや風習を重んじる。祭の由来などもくわしく、2人とも貴重な情報源になりそうだ。

花の芽図書館

図書館の受付けをしているのがマリー。人見知りをする性格なので、恋愛にはやや消極的。実は町長のトーマスがお父さん。

マリー

牛小屋、にわとり小屋

牛やにわとりの世話は大変だけど、自分の小屋にはたくさん飼っておきたいよね。

薬屋

ヨーダにそっくりな薬屋のおやじがドガ。凄腕の薬士なので、いざという時には、たよりになりそうだ。ちなみに孫のケンタの夢は牧場主とか。

ドガ　ケンタ

自宅

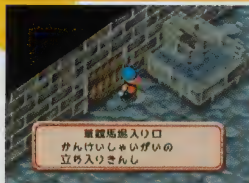
牧場生活のベースになるのがここ。増築の楽しみもあるし、しっかりお金を稼いでおこう。ところで画面上に表示されている「アルバム」って気になるよね。これがうわさのアルバムシステムだろうか。

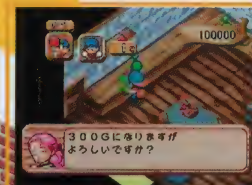
酒場

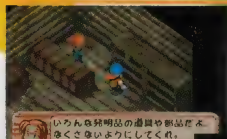
夜になるといろんな人でにぎわう酒場。マスターのデュークは無口だがなかなかあじわいのある渋いキャラだ。実はケーキ屋のマスターの叔父にあたるのだ。

教会

この教会の牧師が道徳心あふれるブラウン。普段は学校の先生をやっている。

競馬場

この階段をあがった所にある広場では、いろいろなイベントが開催される。さらに広場の奥には競馬場があって、ここでのイベントもとっても楽しみ。

フラワーリリア

放浪の旅がすきな主人バジルと奥さんのリリアの経営するお花屋さん。作物はもちろんお花の種も売っている。ここを手伝っているポプリは2人の娘。

道具屋、土産物屋

左の入口からはいると、リックのいる道具屋。リックは楽天的な気のいい発明家だが、体が弱いのが玉にキズ。右の入口はサイバラの土産物屋だ。どんな土産があるのやら。

ケーキ屋

エリィのお家がここ。やっぱりなんといってもプレゼントの基本はケーキだよね。ちなみにおばあちゃんのエレンはケーキ作りの名人。

今月の牧場イラスト

イラストや質問を送ってくれたみなさん、どうもありがとうございます。引き続き募集中ですので、どしどし送ってくださいね。なお発売までにはみなさんの質問に答えてもらうコーナーを用意するのでお楽しみに。

◆広島県の吉川さんの作品。広々とした牧場で、寝そべって空を見上げたら気持ちいいだろね

どんな出会いがあるかはお楽しみ

特殊部隊の一員となってテロリストの手から衛星管制センターを奪還するというアクションシューティング。今回は開発者のインタビュー編だよ。

タイトル	ウィンバック	容量	96M
発売元	コーエー	ジャンル	ガンアクション
発売日	冬予定	プレイ人数	1～2人用
価格	7800円（予価）	備考	振動パック･コントローラパック対応

コーエー開発者直撃！ウィンバック特別インタビュー

Q いきなりですすけど、発売日が延びるそうですね。

矢崎：はい。当初は年末発売を予定していたんですけれど、もう少しやり残したことがありまして。年末に無理矢理出すよりは作り込んでから発売した方がいいと。ゲーム自体の面白さの追求、ゲームバランスの調整などで、もっとレベルアップできるだろうと。でも、2月くらいまでには発売したいです。

宮崎：それと、もう200ほど主人公のモーションを追加したり…。ですから、これでプレイヤーのモーションが650を越えました。全体では、合計1800ぐらいですかね。

矢崎：もちろん、ちっちゃな動きも含めてということになりますけど。

宮崎：けっこう無茶やってます（笑）。でも、それがこのゲームの一番の目標というか、ポリシーというか、そこにこだわるっていうのが大前提でしたから。最後までやり通そうと。

矢崎：もともとゲームの主旨がですね、プレイヤーの手だけが表示されているシューティングじゃなくって、キャラクターの動き自体を前面に押し出したようなゲームを作りたいっていうことですので、自分自身が画面にいて派手なアクションができるようにと。そういう考えが企画のスタート地点にありましたので、そのへんには特にこだわりをもって最後まで作りたいと思っています。

Q というと、このゲームはコンセプトから作り始めたんですか。

矢崎：そうですね。N64が出始めた頃から企画してまして、3Dスティックを使っていったいどういうことがゲームとしてできるのか、というのが最初の切り口だったんです。で、3Dのシューティングは自分の手しか表示されないものが多かったので（『ドゥーム』とか『ゴールデンアイ007』など）、そうではなくて自分自身を画面に出して、3Dスティックを使えば派手なアクションのゲームができるんじゃないかと考えまして。そんなところから今回の企画がスタートしました。

宮崎：企画自体は、システム先行のものだったんですよ。ストーリー設定などは半年以上経ってからできたんです。まずはゲームのコンセプトだけ決めまして、それに合う設定を考えて、こんな設定になりました。

矢崎：われわれのセクション（ソフトウェア4部）っていうのは、コーエーのなかでも変わったことをしている部署でして…。アクションゲームを主体にやるセクションということで、3年ぐらい前に設立された部署なんです。コーエーというメーカーは、ユーザーさんにとってはシミュレーションゲームを作っているところというイメージが強いかと思うんですが、我々は新しい技術をとりいれてアクションゲームというジャンルに取り組んでます。そこで、N64というハードを活かしたゲームを作っていこうというところから始まってますので、最初にストーリーですとかそういった背景があったのではなくて、まずアクションゲームをN64でつくったらどうなるかというところから今回のタイトル

Interview
宮崎 智則さん
(株)コーエー
E&E事業部ソフトウェア4部チームリーダー
S44年8月17日生　福岡県出身　趣味：草野球　好きなゲーム：スタークラフト

の設計が始まっているわけです。このセクションには、約20名がいて、『ウィンバック』にはその半分の人が携わってます。もちろん、CGやサウンドはまた別の部署になります。

Q N64というハードウェアで開発してみていかがですか。

矢崎：今までのハードウェアとはかなり違ってるので、ゲームのつくり方そのものも全然異なったものになっていますね。システムのコアの部分から作り始めないといけないんです。ですから当初はすごく苦労しまして、システム面の設計の所で1年ぐらいはかかりました。

宮崎：他のハードにはない、例えばフィルタリングとかアンチエイリアシングとか、N64にだけみられるそういう特殊な技法がつかえるのはいいところですね。

矢崎：3次元の考え方がハードウェア的に、他機種に比べてしっかり設計されているマシンなので、今回のタイトルに関しては能力的にかなり高いものができたと思います。1000を越えるキャラクターのモーションもロムカセットなので実現できたましたし。そういった動きにこだわったゲームには非常に向いていると思います。

Q シナリオを担当した方は、ミリタリー系のことが好きな人なんですか。

宮崎：そうですね。実際にシナリオを書いたのは私なんですが…。プロジェクトメンバーの中には、武器や銃器関係に詳しいのが比較的多く集まってますので。彼らの意見をまとめたという感じです。

Q モーションキャプチャーは使ってるんですか。

宮崎：基本となるモーションはキャプチャーで取ったものもありますが、半分ぐらいは手で作ってます。無理な動きっていうのは、手で作ったほうがうまくいく場合が多いですから。

矢崎：社内にモーションキャプチャーのスタジオがあるんですけど、その自社のキャプチャーシステムをつかってモーションをとりまして。ただ、どうしてもゲーム用に派手さのある動きが必要になりますので、ベースはキャプチャーを使いますが、その後は手作業で修正していきます。

Q 対戦は2人対戦のみですが、4人にはしないんですか。

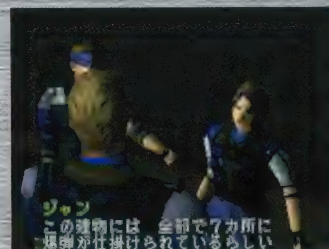
宮崎：ホントは4人対戦をやりたかったんですが、4人にしちゃうと処理落ちが激しいのでできないんですよ。ですから2人で快適に遊んでもらおうと思いまして。

矢崎：このタイトルは、自分自身も画面に表示されていますので、ひとつの画面に自分と敵3人の4体のキャラを表示させなきゃいけなくて、4分割にすると16人もでてくることになるわけです。これはちょっと処理的にむずかしいんですね。うまくいく場合もあるんですが、全員が銃を撃ったりするとスローモーションみたいになってしまいまして。そんな感じでちょっとあきらめました。

Q キャラクターのグラフィック的な作り込みもかなり気合いが入ってると思うんですが、1キャラ作るのにどれぐらいかかるんですか。

宮崎：そうですねぇ。モデルを創り出して既に1年以上たってます。いまでも修正はいれてるんですが。多いときで3人が張り付いて作ってまして…。単純に頭割りして、1カ月弱かかってると思います。

Q ストーリーに分岐があるそうですが、どんなところで分岐するんですか？

宮崎：イベント等での選択肢形式はとってません。このゲームではプレイヤーがある一定のところに行くまでにどれだけ時間がかかったかで分岐するようになってます。設定自体が、なるべく早く管制センターを奪還しろというものなので、それに合わせたような形をとっています。そんなに多く分岐するわけでは無いんですが、時間がかかりすぎると悪い方向に話がいったりとかしますね。分岐によっては、出会わないキャラクターやボスキャラも出てきますので、数回プレイしてもらえれば全員に会えるんじゃないでしょうか。

Interview

矢崎 達也さん

(株)コーエー
E&E事業部ソフトウェア4部長
S35年.6月3日生　神奈川県出身　趣味：釣り　好きなゲーム：ネットワーク対戦ゲーム

Q 最後に読者へのメッセージをお願いします。

矢崎：発売の予定を遅らせたというのは、ユーザーのみなさんにそれだけ満足していただけるような内容に仕上げるためのものです。プレイすれば絶対面白いものに仕上げますので、ぜひ楽しみにまっててください。

宮崎：『ウィンバック』というゲームは、設定などは「いままでにもこういうゲームはあったかな」と、思うかも知れませんが、さわってみれば、いままでにないタイプのゲームだと実感してもらえると確信してます。そういう意味でもぜひプレイして頂きたいと思います。

絶対面白いものに仕上げますので、楽しみに待っていて下さい。

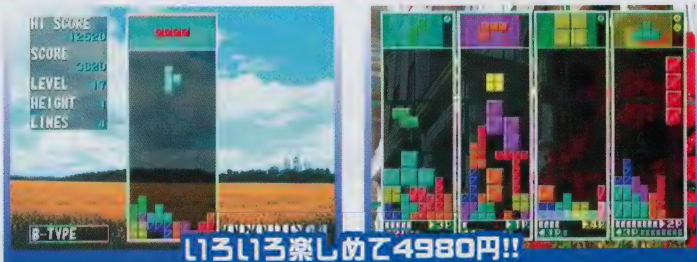
TETRIS64

ーテトリス64ー

タイトル	テトリス64	容量	64M
発売元	セタ	ジャンル	パズル
発売日	11月中旬	プレイ人数	1～4人用
価格	4980円	備考	バイオセンサー対応

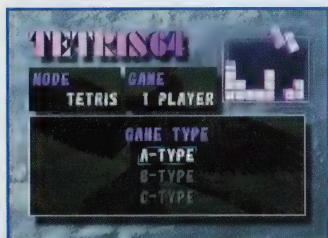
テトラミノとは？ 上から落ちてくる4つのピースで構成されているブロックのことを「テトラミノ」というのだ。

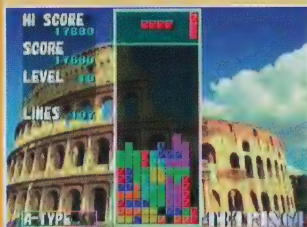
3つのモードを搭載して、『TETRIS 64』が急遽発売決定!

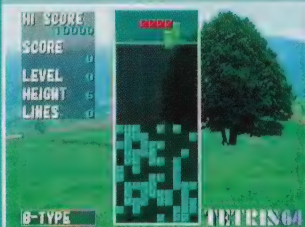
パズルゲームの定番中の定番「テトリス」が、4980円という何とも嬉しい低価格でN64に登場だ! 安いだけじゃなくて、モードも充実。バイオセンサーで検知した心拍数によって、落ちてくるテトラミノが変化する「BIO TETRIS」。オリジナルテトリスが最大4人の対戦プレイも楽しめる「TETRIS」。さらに、通常のものより2倍も大きい巨大なテトラミノが落ちてきて、爽快な連鎖消しが堪能できる「GIGA TETRIS」の、全部で3つのモードが楽しめちゃうのだ! これはオススメだぞ!

いろいろ楽しめて4980円!!

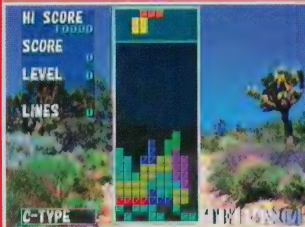
各ゲームモード共通の要素：ゲームタイプとお邪魔ブロック

3つのゲームタイプ

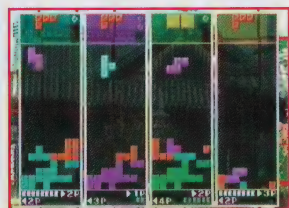
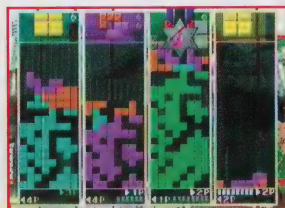
各モードとも1人用で遊ぶときには、A～C TYPEの3つのゲームタイプを選べるから詳しく紹介しよう。

↑1人プレイの時だけ、このゲームタイプを選べるんだ。どのタイプも面白いぞ

A-TYPE

ゲームオーバーにならない限り、延々とテトラミノが落ちてくる、いつもお馴染みの通常モードだ。

B-TYPE

25ライン消すと次のステージに進めるモード。最初からブロックが積まれている状態も選択できるぞ。

C-TYPE

テトラミノの出現数が一定値になるごとに、下から横1列分のブロックが競りあがってくるモードだ。

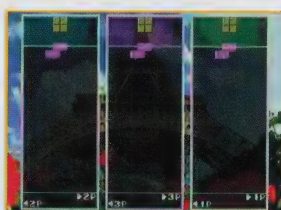
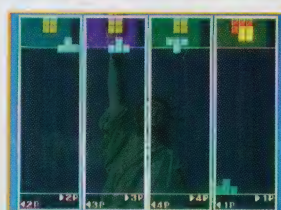
お邪魔ブロック

対戦プレイのお楽しみとして欠かせない、お邪魔ブロックを、好きな相手に送り込むことが出来るのだ! 上手く使えば相手もイチコロ。詳しくは来月で紹介する予定だ。

←いきなり相手にガンガンお邪魔ブロックを送り込んで…

←一気に勝負を終わらせるような鬼畜プレイも可能だ!

完全勝利!!

「TETRIS」不朽の名作パズル! オリジナルテトリス

業務用や各種家庭用ゲーム機で発売されている、お馴染みのオリジナルテトリスだから、面白さは保証書付きだ。最大4人で対戦プレイが出来るのも魅力で、お邪魔ブロックの投下合戦が大いに盛り上がるぞ。

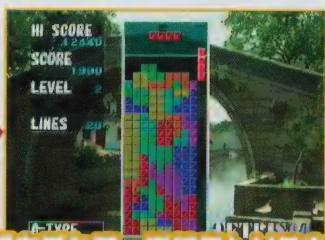
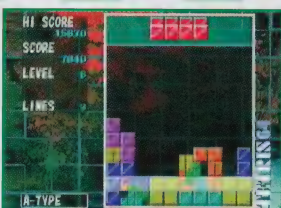
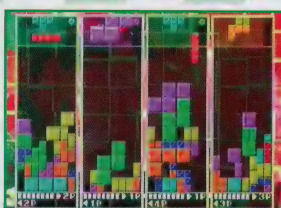
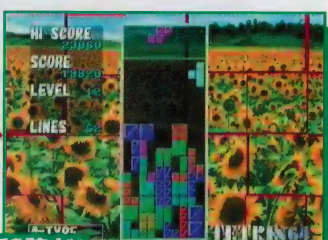
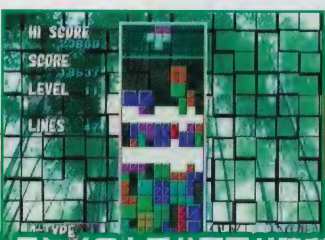
↑2人対戦の画面。横幅は1人用と同じ10ブロック分だ

↑3人対戦。落ちてくるテトラミノの順番は全く同じだぞ

↑4人対戦だと横幅が少し狭くなる。でも盛り上がるぞ！

このモードのポイント

- 1～4人のプレイが可能
- ベーシックなテトリスなので、初心者でもカンタンに遊べる
- 1人でちょっとした息抜きとして遊ぶのにも最適

我慢に我慢を重ねて、連続テトリスを目指せ!

「GIGA TETRIS」2倍の大きさのギガテトラミノで爽快な連鎖!

通常のテトラミノに混じって、たまに2倍大きいギガテトラミノが落ちてくる。ギガテトラミノを含んだラインを消すと分裂し、下に隙間があるとそのまま落ちて隙間を埋め、連鎖消しが可能になるのだ。

↑このように時々大きなギガテトリスが落ちてくるのだ

↑このモードに限って、横幅を8～20の範囲で変えられる

↑ギガテトリスでの4人対戦は実力の差が出やすいぞ!

このモードのポイント

- 1～4人のプレイが可能
- 通常より2倍も大きい「ギガテトラミノ」が落ちてくる
- 爽快な一気の連鎖消しができる（最大22連鎖まで）

ギガテトラミノの上手な配置が勝利の秘訣だ!

「BIO TETRIS」バイオセンサーで落ちてくるテトラミノが変化!

バイオセンサーを装着すると、ドキドキして心拍数が上がった状態だと有利なテトラミノが落ちてきやすくなり、脈拍が平静な状態だと、特殊な形のバイオテトラミノが多くなる（設定で逆にすることもできる）。

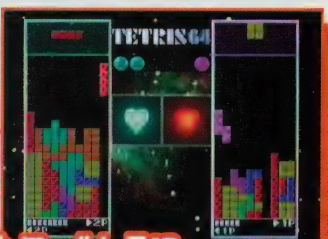
このモードのポイント

- 1～2人のプレイが可能
- バイオセンサー対応で心拍数によってテトラミノが変化する
- 通常とは全く形が異なる「バイオテトラミノ」が落ちてくる

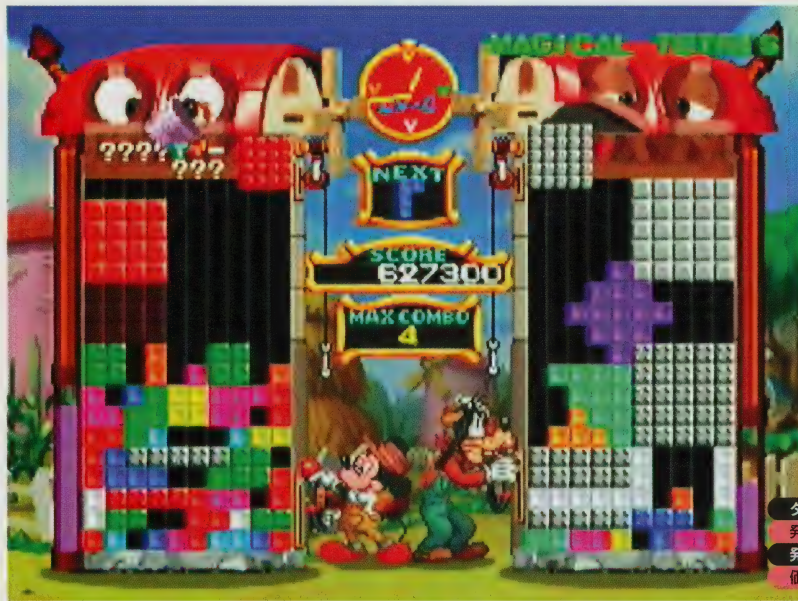
これがバイオセンサーだ!

クリップ部分がセンサーになっていて、これを耳たぶに装着すると心拍数を検出し、「BIO TETRIS」がより一層楽しめちゃうのだ。（11月中旬発売予定1800円）

↑バイオテトラミノは、どこに置けばいいのか一瞬迷う

↑ハートが心拍数。赤なら平静な状態で、青なら焦っている

心拍数をコントロールしろ!?

バイオテトラミノとは?

「バイオテトリス」モードで出現する、1～5ピースで構成された特殊な形状をしているテトラミノを「バイオテトラミノ」というんだ。

マジカル TETRiS™ チャレンジ featuring ミッキー

タイトル	マジカルテトリスチャレンジfeaturing ミッキー	容量	96M
発売元	カプコン	ジャンル	パズル
発売日	今冬	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円（予価）	備考	振動パック対応

ミッキーマウスと仲間たちの楽しいストーリー

定番パズルの「テトリス」とディズニーキャラクターが盛り上げる『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』の世界へようこそ！ この作品は「ストーリーモード」の中で、各キャラクターの物語が互いにつながりながら展開するんだ。まずは、選択できる4人のなかで、ミニーマウス、ドナルドダック、グーフィーの、ストーリーのあらすじを紹介するよ。

ミッキーとゆかいな仲間たち!!

➡正義感あふれる永遠のスーパースター、ミッキーマウス。今回も不思議な石を使って悪だくみをするピートを相手に大活躍するぞ

ミニーマウス

⬆ミニーはミッキーのガールフレンド。お菓子作りが得意だよ

⬆ミニーが見つけたのはきらきらと輝く石のかけら

⬆ミッキーの所でペンダントにしてもらおうかな

Story

ミニーマウスがグーフィーにもらった野菜でクッキーを焼いていると、テーブルの下できれいな石のかけらを見つけます。さっきまでいたドナルドダックの忘れ物ですね。そしてミニーマウスは彼に石をもらいます。

ドナルドダック

⬆おこりんぼうだけど元気いっぱいで、正義感にあふれるドナルド

⬆ミッキーと一緒に調べると…地球の物じゃないらしい!?

⬆ドナルドの石をねらってウィズルとビッグ・バッド・ウルフが…

Story

ある日、ドナルドは不思議な光をはなつ石を釣り上げました。まずはグーフィーにたずねてみましたが、その石の正体は分かりません。一体、どんな秘密があるんだろう？

グーフィー

⬆お人好しで不器用だけど、いつも前向きな姿勢のグーフィー

⬆グーフィーがミニーに野菜を届けにいくと…

⬆おっドナルドがやってきたぞ。手伝わせちゃおう

Story

忙しく仕事をしているグーフィーは、ドナルドに不思議な石について聞かれます。結局分かりませんでしたが、お礼にその石をもらいました。

ゲームシステムはこうなってるよ

ルールと操作方法をチェック！

➡4列を同時に消す「テトリス」にはもちろん華麗な演出つきなんだ。ちょっと難しいけどがんばって!!

普通のテトリスにないシステムをチェック！ピース落下後を予想できる「ピース仮想落下システム」(T.L.S.)搭載。十字キーの上を押すだけでピースを一瞬で落下させることも可能。どれもボタンやキーひとつで、簡単に使えるよ。テトリス初心者も安心だね。

⬆上まで積み上がると負けだよ

⬆キャラの表情にも注目しよう

⬆なんとテトリスよりも1列多い、縦5列の「ペントリス」もできる。画面がピカッとひかるんだ。これができれば、相手に送れるおじゃまピースも増えるぞ。うまく行けば大逆転だってできちゃう。すっごく気持ちいいよ

モードやレベル、キャラ選択もお好みで…

➡物語を楽しめるストーリーモードは基本的に1人用だ

➡キャラクターは4人のなかから選べるよ

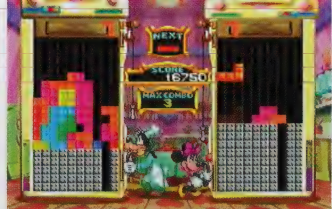
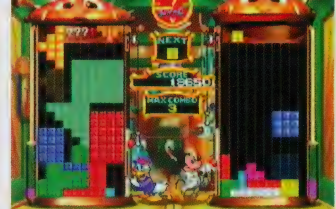
ストーリーモードは、新型のマジカルテトリスモードと従来型のアップダウンテトリスモードを選択できるぞ。そのほかに1人用のエンドレステトリスモードがあるんだ。

⬆従来型のアップダウンテトリスモードだ

準備O.K.！実際に遊んでみよう！

➡こんな大きな形のピースだって落ちてくるんだ

➡画面にかかる虹がプレイヤーを助けてくれるぞ

まずはピースの形に慣れることが大前提。だって、見たこともないピースが登場するからね。さっき紹介した「T.L.S」などの機能を使いこなせば、どんどん上手く、楽しくなるぞ。

⬆おじゃまピースがゲームのオリジナル要素だよ

ミッキー達の前に立ちはだかるのは…

ピート 悪巧みばかりしているヤツ。何を企んでいるのかな

⬆右側で偉そうにしているのが悪巧みばっかりするピート

ウィズル 短気でケンカっ早いけどちょっと気弱なピートの子分

ビッグ・バッド・ウルフ ずるがしこくてクールを気取るピートの子分

⬇左にいるのがビッグ・バッド・ウルフで右がウィズル

ミッキー達のまえに立ちはだかるのは、悪巧みばっかりしているピートとその子分の2人。はたしてどんな悪さを考えてるのかな。4人の主人公のストーリーを全部クリアすると、真相がわかるらしいんだけど…。

CM出演者大募集!!

マジカルテトリスの発売を記念して、このゲームのCMや商品のポスターに登場してくれる女の子を大募集！ 11月1日に東京大阪など全国5カ所の会場に行くだけで、CMに登場するチャンスがあるんだ。「街頭スカウトキャラバン」の詳しい記事は毎月新聞(111ページ)を見てね。

新日本プロレスリング

闘魂炎導 the next generation。2

タイトル	闘魂炎導2
発売元	ハドソン
発売日	12月26日
価格	未定
容量	未定
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

今月も熱い最新情報を投げっぱなしジャーマン！

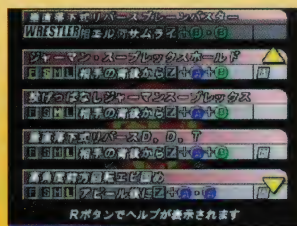
燃える！『2』からの追加モードを大紹介！

発売日が12月26日に決まって、とりあえずよかったよかったって感じの『闘魂炎導2』。今月も最新情報を思いっきりサービスしちゃうわよん（自爆）。今月の中身はというと、まずは先月ちょこっと紹介した新しいモードの中身についての、もう少しつっこんだ紹介。そして、この際だから、最近話題のあの新団体と、あの選手についてもお話しちゃおうじゃないですか。いやあ、プロレスってこういう試合以外のところも面白いからいいよね。それじゃ、元気よくいってみよう！

↑あいかわらず技の動きはリアルだぞ

↑分かる人はこの写真でどの団体が出るかわかるよね

技表で技を確認！

このゲームで使える技は600種類以上！とても覚えきれないよね。でも、この技表モードがあればもう安心！各選手ごとの状況別の技がすべてここで確認できてしまうのだ。

目指せメインイベント ～MVPモード

誰か1人好きなレスラーを選択し、年間のスケジュールを消化しながらMVP受賞を目指すモード。1年間には7つのシリーズが行われ、1シリーズは5日間。1シリーズには18人の選手が参加する。始めたばかりのころは、前座あたりにしか試合を入れてもらえないが、試合でいい成績を収めていくとだんだん試合の順序があがり、やがてメインイベントをはれるようになるのだ（おお、そうすれば深夜にTVでも放送してもらえるのでわ！…って、ゲームじゃそんなことはないが）。あ、もちろん結果だけでなく試合の内容も評価されるからいい試合をするようにね。

←その日の試合スケジュールはこういった形で表示される

年間スケジュール

- ハイパーバトル
- ファイティングスピリット
- トップ・オブ・ザ・スーパージュニア
- G1クライマックス
- G1クライマックス・スペシャル
- SGタッグ
- 超闘戦士IN闘強導夢

あの新団体が『闘魂炎導2』に参戦決定！

未知との遭遇！？

UFOが新日リングに飛来！

10月24日の旗揚げ興業を前にして何かと話題の新団体「UFO」が、『闘魂炎導2』でプロレスゲームに初参戦することが決定！ほんとにいいのか？オイ！…なんていう話はさておき、猪木、小川、ドン・フライ、そしてタイガーキングがどんな戦いぶりを見せてくれるのか？それはプレイヤーのキミ次第！さあ、熱い戦いをみせてくれい！プロレスの歴史がまた1ページ！

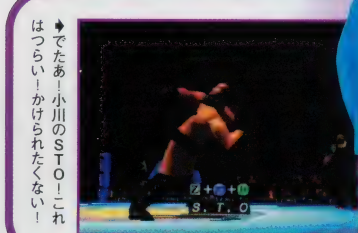
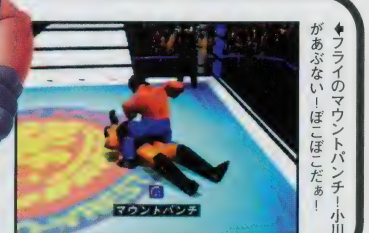
←アントニオ猪木とタイガーキング。うーむ、かっこいいですなぁ

←フライと小川の決着はいったいどうなってしまうのか？

➡花道からタイガーキングの入場です！うーん、かっこいい！

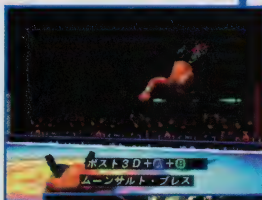
アントニオ猪木

←猪木の延髄斬り！うわ、ええもん見せてもらいました！

因縁の対決!!

➡でたあ！小川のSTO！これはつらい！かけられたくない！

←フライのマウントパンチ！小川があぶない！ぼこぼこだぁ！

武藤復活!!

両膝の大手術を経て、武藤敬司が新日のリングに復活！ムーンサルト・プレスが再び炸裂するか！

➡やっぱりこれだね！のムーンサルト・プレス

➡リング上でスポットライトを浴びる武藤

飛龍の拳スタジアム SDバージョン

タイトル	飛龍の拳スタジアムSDバージョン
発売元	カルチャーブレーン
発売日	98年12月11日
価格	6480円（税込）
容量	96M
ジャンル	3D対戦育成格闘ゲーム
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBパック対応 振動パック・コントローラパック対応

なんじゃこりゃ〜！って思わず言いたくなるような、画面からはみ出ちゃってるデカ足画面が、今月は届いたぞ。お宝だけでなく、格闘の仕掛けそのものも大幅にバージョンアップしているようだね。

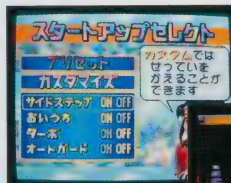
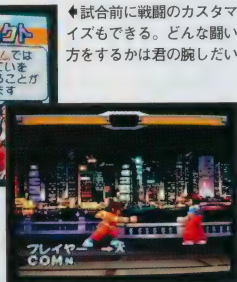
お宝装備画面初公開

お宝の画像は多く届いていたが、今回はついにお宝装備（セットアップ）画面が届いたので見てもらおう。アイコンなど、多少ビジュアル的な部分が変わっているが、前作『ツイン』に引き続き、見やすくすっきりとまとまっている。格闘前の装備はこれで万全だ。

➡装備の決定と、どの消費系のお宝を持っていくかによって勝敗が大きく左右される。各キャラのベストアイテムを選ぼう

モードのおさらい＋α

大きなモードはストーリー・対戦・練習・ブリーフィングルーム・オプション・格闘大会の6つ。ブリーフィングルームにはお宝図鑑やお店があって、育成・収集には大切なモードだってことを覚えておいてくれ。また、練習では今回から背景を選べるようになったぞ。

➡試合前に戦闘のカスタマイズもできる。どんな闘い方をするかは君の腕しだい

➡練習は好きな背景で。ライバル視する敵のステージでやるのもいいかもね

あれ？このキャラたちは…

新たに加わったカンフー使いの戦士、リュウとジャック。どこかで見たことがあるな〜と思っていたら…。そう、カルチャーブレーンの往年の作品『スーパーチャイニーズ』に出てくるキャラなのだ。昔からのファンも、新たに知ったファンも、より楽しめそうだよね。

⬆画面はFC版の『スーパーチャイニーズ』。シリーズ作品は多いぞ

前代未聞の超必殺技

冒頭のデカ足シーン、実は超必殺技を使ったアースクウェイカーの技なのだ。変身の一部始終を連続写真で紹介するので、じっくり見てくれ。

No.1

No.2

No.3

No.4

超大技「秘奥義」のスゴさを見てくれ

従来の格ゲーでは難しいコマンドを入力しないと出せなかった必殺技が、このシリーズではボタンひとつで出せるのも魅力。キャラを成長させれば必殺技「秘奥義」を出せる回数が増やせるので、しっかり前準備をしておこう。また、特定のお宝をゲットすることで初めて出せるようになる技もいろいろあるので、キャラの育成がとっても大事だぞ。では、秘奥義をどっさりと初公開。どのキャラでどの技を出したいか、今からチェックしてくれ。しっかしどれも華麗だよね。

影分身 byアースクウェイカー

◆秒間フレームがあまりにも速すぎ、画面撮影が難しいが、偶然撮れたスクープ映像。分身して両方から襲いかかる！

花散る里 by夕華

◆日本舞踊を思わせる、扇を開いたあでやかな技。夕華の持つ秘奥義は多いぞ

ナノレス砲 byボクチン

◆ボクチンのログセ「～なのれす」が、文字となって相手に直撃するんだ

ソニックバースト byワイラー

◆ワイラーといえば定評のあるのが、関節技と爆弾使いだ。これも強力な爆弾を次々に爆発させているようだね

ドラゴンボンバー byジャック

◆燃えよドラゴン！てなカンジのカンフー的な飛び技が、空中から炸裂するぞ

怪光線 byアースクウェイカー

◆こちらも飛び道具系の技。上中下段どれにも命中するので、よける方は大変

麒麟撃 byミンミン

◆リアルキャラのミンミンも使っていた技。SDになっても強力さは変わらない

ジャイアントスウィング byパワーズ

◆これは秘奥義ではないが、パワーズご自慢の「とんでけ～」は健在のようだ

編集部からのおわび

先月号で「ドリテクに『ツイン』のお宝入手条件を掲載してる」と言っときながら、連絡不行き届きで載っていませんでした。今月号はちゃんと掲載してあります。ご迷惑をかけた読者の皆様、メーカーの方々、本当にごめんなさい！

「飛龍」担当歴1年半のちづるです。おわびに土下座の絵を泣きながら描きました。大反省してます！

つーわけで、ドリテクのページへGO!

No.5

No.6

No.7

うわああ、巨大化した足につぶされて、龍飛がおせんべいみたいにぺっちゃんこになっちゃった！来月以降もこんなすんごい必殺技をどんどん紹介していくので**お楽しみに。**

No.8

ドラえもん2
のび太と光の神殿

タイトル	ドラえもん2 のび太と光の神殿
発売元	エポック社
発売日	98年12月予定
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

さぁて今月のドラえもんは、物語のさわりを少しと、冒険の手助けをしたり、のび太たちのじゃまをする登場人物たちの紹介だ。クリスマス前にはドラえもんと仲間たちと一緒に冒険できるはず！楽しみに待っててね！

新しい冒険、新しい仲間たち！

ふしぎな世界、クリステカ

⬆これがのび太が拾ってきたクリスタル。あるべき場所に戻して、世界を元にもどそう

ドラえもんたちは、いつものようにタイムマシンで大昔の世界を冒険して、無事に帰ってくる途中でした。のび太はポケットからキラキラ光るクリスタルをとりだして、みんなに見せびらかします。「うらやましいでしょ、ぼくが取ってきたんだよー」「ダメだよのび太君！」「そんな堅いこと言わないでよー」そんなことを言っていると突然クリスタルが輝きはじめて、ドラえもんたちは光の中に吸い込まれてしまいました。

そして飛ばされてきたのが、ふしぎな光の世界「クリステカ」。今までに見たこともない、いつの時代なのか、どこの場所なのかもわからない世界です。おまけにのび太は仲間とはぐれてしまってひとりぼっち。のび太は仲間たちを探しながら、この世界の住人たちと出会い、やがて自分が取ってきたクリスタルがこの世界を守っていたことを知ります。そして、のび太と仲間たちはクリスタルを元に戻すために冒険を始めるのでした……。

⬆この美しいクリステカの自然の中を旅していろんな謎を解いていこう。先は長いぞ

仲間とそして・・・

考古学者

カオル　ゲンゴロウ

考古学者のゲンゴロウとカオルも、ドラえもんたちと同じくクリステカに迷い込んできてしまったのだ。一緒に旅をすることになるぞ。

トレジャーハンター

ミナ　ピュン

トレジャーハンターのミナとピュンはのび太がひろったクリスタルを狙っているんだ。世界を救うために、クリスタルを守ろう。

J.LEAGUE

タクティクスサッカー

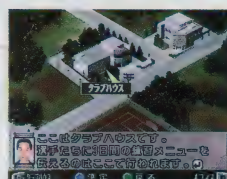
TACTICS SOCCER

タイトル	Jリーグタクティクスサッカー	容量	96M
発売元	アスキー	ジャンル	シミュレーション
発売日	98年冬	プレイ人数	1人用
価格	7800円（予価）	備考	コントローラパック対応

このソフトは、Jリーグクラブの監督になって、チームをまるごと面倒みていくサッカーシミュレーションゲーム。選手個々の能力を考えてチーム全体の力をアップさせるためには、かなりの努力が必要だ。そういった面もかなり細かくシミュレートできるので、君の腕の見せ所だぞ。今回は選手への練習を中心に紹介していこう。

何はなくても練習あるのみなのだ!!

選手個人個人に出せる「練習メニュー」は、実際のJリーグのスケジュールに従って、指示していくぞ。試合前にいかに、いい体調になるように仕上げていくかが、大切になってくるんだ。

◆まずはどのチームの監督になるのか決めていこう

◆練習の指示などは「クラブハウス」で行うんだ

浦和レッズの監督に就任してチーム作りを目指してみよう!!

今回は編集部とアスキーの広報担当者さんとの意見がマッチ。共にごひいきの浦和レッズの監督に就任して、選手に練習を指示していこう。浦和レッズは、粒よりの選手がそろっているだけに、的確な指示を与えていかないと、その選手の能力を引き出せないぞ。でも安心、困った時にはヘッドコーチやフィジカルコーチに相談してみよう。

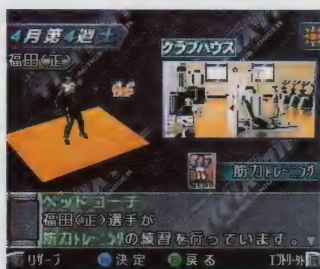
◆ヘッドコーチに選手の状態を聞いてみよう。各選手への的確な意見をくれるぞ

◆選手の特性を活かした練習メニューを組み立てていこう。休養も必要だぞ

◆練習メニューによっては、効率のいい「コンボ」練習もあるとか。探し出してみよう

各選手の能力に合わせたトレーニングをしていこう

選手へ指示を出したら、スケジュールに沿って練習が進んで行くぞ。練習の結果は一覧で確認できて、その成果によって「グッド」だったり、「エクセレント」などの評価が出るんだ。評価が高いほど練習の成果が出たということ。上でも書いたが効率の良い「コンボ」練習を見つければ、成果はぐーんとあがっていくのだ。

◆野人、岡野選手にジャンプ練習を。これでヘディングもバッチリになるかな？

◆福田選手には筋トレを。パワーをつけてシュート力を高めていく練習だ

◆練習の成果は一覧で表示。福田選手には「エクセレント」が出たぞ!! 成果はバッチリってこと

オリジナル選手を作れば、さらに盛り上がれるぜ!!

このゲームではオリジナル選手を作成してクラブに登録することもできるんだ。細かい設定で作れるので、自分のチームに足りない戦力を補うといいかもね。でも、国籍を外国にしておくと、3人の外国人選手枠にひっかかって出場できなくなってしまうから注意しよう。逆に言うと、そこまでリアルに作っているってことだね。

◆顔や名前はもちろん、国籍や利き足も設定できる。ポジション選びは慎重に

◆与えられたパラメータを自由に設定しよう。役割を考えて調整すること

タイトル	CITY TOUR GRANDPRIX～全日本GT選手権～	容量	128M
発売元	イマジニア	ジャンル	レーシング
発売日	10月30日	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

何人たりとも俺より先は走らせない！

コース周囲に広がる美しい風景と、ブレーキング我慢大会が熱い、このゲーム。いよいよ発売が迫ってきた！ 今回はゲームモードの紹介と、「東京」ショート＆ロングコースの攻略をお届けするぞ！

GAME MODE

CHAMPIONSHIP

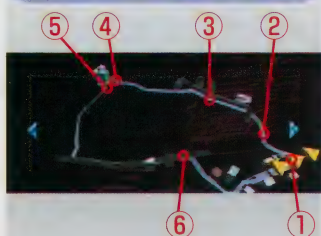
コンピュータとの全8台で争うメインモード。京都・河口湖・東京の順でショートコース3つ、その後にロングコース3つの、全6コース。全てのコースで優勝すると…。

TIME TRIAL

コースを選択して、3周のタイムが計測される「TIME ATTACK」と、何周でも好きなだけ走ってファステストラップを追い求める「FREE RUN」の2つのモードがある。

BATTLE

1対1で、人間同士の対戦かコンピュータとのバトルが楽しめるモードだ。人間同士の対戦だと、画面が上下に2分割され、白熱のタイマンバトルが展開するぞ。

東京ショートコース

かなりのハイスピードで走れるコースで、急コーナー前のブレーキをいかに我慢できるかがポイント。

↑3速でも曲がるのがキツい1コーナー。進入までに十分減速を

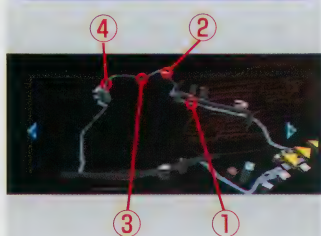
↑国会議事堂前は意外な難所。4速に落として曲がるといいぞ

↑細かいコーナーが続くけど、この辺りはアクセル全開で走れ！

↑直角コーナーが3連続する、コース中で最も難しい地点だ

↑ここも3速に抑えながら、直線的なラインを取って抜けよう

↑コーナーを抜けた後の道幅が広いので、ここは4速でも大丈夫

東京ロングコース

途中から道幅が狭くコーナーが連続するコースが続くので、ショートよりも格段に難しくなっている。

↑分岐地点は全開で抜けられる。ミスすると絶大なタイムロスだ

↑見かけほどキツいコーナーではないが、やはり3速が基本かな

↑この辺りは意外と道幅が狭いので、なかなかアクセルを踏めない

↑オフィス街に抜けたら道幅も広くなるので、全開で走ろう！

↑「CHAMPIONSHIP」モードで6コース全て優勝すると「USA」コースが出現するぞ!!

ズール（仮）

タイトル	ズール（仮）	ジャンル	RPG
発売元	イマジニア	プレイ人数	1人用
発売日	98年12月	備考	コントローラパック対応
価格	未定		

イマジニアが放つ、注目のRPG『ズール（仮）』。左の画面を見てもらうと分かるように、先月号の画面と比べると、かなり完成に近づいているのが見て取れるよね。これは今後の新情報にも目が離せないぞ！

いろんな魔獣をドンドン仲間に加えよう！

今月は『ズール（仮）』の大きな魅力である、魔獣を仲間にするシステムを、順を追って紹介するぞ。戦闘に勝った後に、倒した魔獣の中から仲間にしたいものを1体選べることがある。その際、仲間に入るように説得する魔獣を自分のパーティから選ぶ。この交渉がうまく成功すると、自分のパーティに仲間として加えられるぞ。

① 戦闘に勝利しよう

◆戦闘に勝たないとハナシは始まらない。どの魔獣が強いのか見極めておこう

② 仲間にしたい魔獣は？

◆1体だけ選択できる。同じ種類でも能力に差があるから、なるべく強いのを

③ 交渉役を決めよう

◆仲間にしたい魔獣と交渉役の相性（属性）が、成否のカギを握っているぞ

④ ただいま交渉中

◆交渉中の手に汗握る一瞬だ。どんな会話が交わされているんだろうね

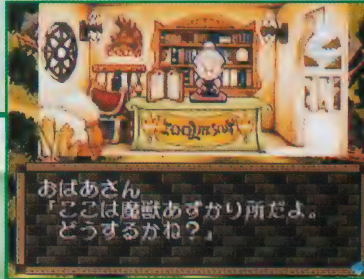
⑤ 果たして結果は？

◆交渉結果は、全然ダメだったり惜しくも失敗したりと様々だ

パーティ編成と魔獣図鑑

パーティとして連れて行ける魔獣は全8体。そのうち戦闘に出せる魔獣が4体で、控えが4体となっているのだ。連れて行けない魔獣は「魔獣あずかり所」に送られる。もちろんここで魔獣の出し入れをして、パーティの編成を変更することが出来るぞ。仲間にできた魔獣は「魔獣図鑑」に記録されるから、頑張ってこの図鑑を完成させようぜ！

◆上4体が戦闘に出せる魔獣で下が控えだ。強さだけでなく相性も考えよう

◆これが魔獣図鑑。まだ仲間にしていないものはシルエットになっている

◆魔獣あずかり所のおばあさん。どの8体を連れていくかも悩んじゃうよね

「ちっちっち、アンタのその推理も日本じゃ2番目だな」「なにい！じゃ1番はだれだっ！」などとは言わないだろうが、とにかく事件をキラッと解決する64探偵団。今月もどーんと紹介しちゃうぞ！（…この文章の元ネタが分かる読者が何人いるのか？）

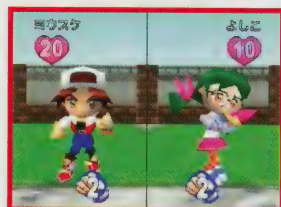
タイトル	キラッと解決！64探偵団
発売元	イマジニア
発売日	10月23日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

キラッと戦闘、キラッと勝利？

戦闘は、ライバルと同じマスに自分のキャラが止まったり、攻撃をしかけてくるNPCと出くわしたりするとその場ですぐに発生する。戦闘に入って手持ちのカードを使うか決めたら、画面にあらわれるコマンドを双方が選ぼう。入力は3Dスティックか十字キーを、使いたいコマンドの方に押せばOKだ。両方が入力し終わった時点で戦闘が始まる。コマンドを実行するのは交互だが、効果があらわれるのは双方の攻撃が終わった時点で、同時と言うことになる…と、戦闘はこういった感じなのだが、ここで問題となるのがコマンド同士の関係だ。あるコマンドはあるコマンドに勝てない、なんてこともあるわけだ。右側にどのコマンドが何に弱いかをまとめてみたので参考にしてちょーだい。

❶	攻　撃	普通の攻撃
❷	速　攻	速い攻撃
❸	何もしない	なにもしない
❹	回　避	攻撃を避ける
❺	防　御	ダメージ1/2
❻	カウンター	敵＋自分の攻撃力で反撃
❼	気合い	次のコマンドの効果2倍
❽	強い攻撃	攻撃力2倍

←ライバルに出会った！さあここから戦闘開始だ！

←あ～あ、だめだよ女の子いぢめちゃ～特にメガネっこは

これが勝利のカギだ！

- ●強い攻撃は回避に負けるがカウンターに勝つ
- ●速攻は回避に勝つがカウンターに負ける
- ●攻撃は回避にもカウンターにも負ける

探偵団のメンバーはこんな連中なわけだ

このゲームで遊ぶときには5人のキャラクターの中から1人選んでコマにする、というのはちょっと前にも説明したよね？今回は、その5人それぞれについて特徴やらなんやらを紹介しておこう。ちなみに、5人とも名前は自分でつけるか、ランダムで選択するようになってるからここでは書かないよ。

体力：20
キラッとP：20
攻撃力：2
探査力：2
すばやさ：2

一番リーダーっぽい、というか主人公っぽい男の子。能力は平均的。まあ、使いやすいキャラかな？

体力：15
キラッとP：15
攻撃力：2
探査力：2
すばやさ：3

なんとなくやる気なさげな兄ちゃんだが、トラップにたいしては一番耐性があるはず。

体力：20
キラッとP：30
攻撃力：2
探査力：2
すばやさ：1

見ての通りのロボット。キラッとポイントが高いのでスターアクションなどで闘うのがよいかも。

●パラメータの意味●

体力：0になると1回休み
キラッとポイント：お金やマジックポイントのかわりになる
攻撃力：戦闘で与えるダメージ
探査力：1回に探査できる回数
すばやさ：罠を回避できる可能性

体力：10
キラッとP：20
攻撃力：2
探査力：4
すばやさ：1

とにかく弱～いメガネっ娘。戦闘はとことん避けるべきだ。そのかわり探査力は4とダントツで高いぞ

体力：30
キラッとP：10
攻撃力：3
探査力：2
すばやさ：1

高い体力と攻撃力で相手をなぎ倒す中学生。でも、戦闘に頼りすぎるのは危険だと思うぞ。

タイトル	ウエットリス
発売元	イマジニア
発売日	11月27日
価格	5800円
容量	32M
ジャンル	3Dアクションパズル
プレイ人数	1～2人用

大洪水パニックゲーム！

期待のパズルゲーム『ウエットリス』。水が漏れ出す音や質感がとってもリアルなんだ。先月号で簡単なゲームの流れを紹介したけど、今月はゲーム中で起こる様々なイベントのうちの2つを紹介だ。

キュービー（アイスキューブ）

アイスキューブが落ちた水たまりは、一定時間凍ってしまい、ファイアが落ちても氷が溶けるだけなんだ。

◆水が漏れそうでピンチの時に落ちてくると助かるかも

◆ファイアが落ちても蒸発しないので、早く溶けるのを祈ろう

ボムボム（爆弾）

落ちた場所が壊れて穴が開き、水がこぼれてしまうから、すぐに「アップ」で開いた穴を修復しよう。

◆爆弾はコントロール可能だから、落とす場所がポイント

◆地面に落ちると大爆発を起こし、そこに大きな穴が開く

◆水がどんどん漏れ出してるから、とっとと修復しよう

Snow Speeder

タイトル	スノースピーダー
発売元	イマジニア
発売日	98年12月
価格	6800円（予価）
容量	96M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

何度も滑ってポイントを獲得すれば選手が成長！

近頃はめっきり気温が下がり、寒い日が多くなってきた。ウインタースポーツの季節も、もうそろそろだから、早くスキー場に行って滑りたい人も多いんじゃないかな。そんな人にオススメなのが、この『スノースピーダー』。スキーとスノーボードの両方が楽しめるし、コース内には分岐地点もいくつかあるぞ。様々なルートを通れ、何度も何度も楽しめるゲームになっているのだ。そこで今月は、このゲームの大きな魅力である選手の成長について紹介するぞ！

選手成長システム

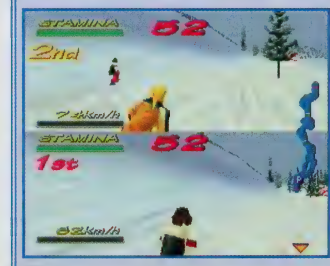
各選手とも初期状態では、少しスピードを出しただけでバランスを崩して転倒する。でも何度も滑ってポイントを稼いでいくと、選手がレベルアップして能力が上がるのだ。

◆どんどんレベルアップしていこう

◆バランスを崩す危険信号が！

◆転倒して大幅タイムロスだ

育てた選手同士で友達と白熱のバトル！

コントローラパックに育てた選手を記録すれば、友達と対戦プレイが出来る！　これは盛り上がるぞ！

FIGHTING CUP

ファイティング カップ

タイトル	ファイティングカップ	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	3D格闘
発売日	98年12月予定	プレイ人数	1～2人用
価格	未定	備考	振動パック・コントローラパック対応

革新的なゲームシステムで格闘ゲーマーの注目を集めた『ファイティングカップ』。しかしここしばらくは情報もなく、やきもきしていた読者諸君も多いことだろう。だがしかし！ここに来てついに98年12月に発売が決定したのだ！おかえり『ファイティングカップ』！僕らは首を長くして待ってたぜ！今回は基本的なシステムのおさらいをしておくから、みんなしっかり予習しておいてくれよ！

テイクダウンでポイントゲットだ！

このゲームにはいわゆる体力ゲージはあるけど、ゲージがなくなったら負け、というシステムではない。なんとポイント制で勝敗を争うのだ。7ポイントを先取した方が勝ち、ってルールなんだけど、相手をダウンさせた技の種類によって得られるポイント数が違うのだ！当然、大技は高配点だし、リングアウトや時間切れでの判定は1ポイントしかもらえない。スペシャル技で一発逆転をねらえ！

Special 4points Get!

⬆女性キャラ「メイリン」のスペシャル技、四川満貫！連撃からの飛び蹴りで一気にダウンだ！

それぞれのキャラクターには必殺のスペシャルホールドが用意されてるぞ！これは相手の体力がなくなって気絶しているときにしか出せない（例外もある）という欠点はあるものの、一気に4ポイントを奪えるという強力な技なのでぜひぜひねらっていこう。ポイントで追い込まれていても一気に逆転を狙え!!

Throwdown 2points Get!

⬅背後からの投げも投げ抜けが可能。ゲージがなくなる前にボタンを押して回避、一気に反撃だ！

投げ技でダウンを奪うと2ポイントゲット！地味だけどきっちり決めていきたいところだな。でも、気絶状態以外だと全ての投げ技は回避が可能。画面下の投げ抜けゲージがなくなる前にコマンドを入れると回避できるぞ。さらに、投げ返すことだってできるのだ。ここらへんの攻防も熱くなりそう！そして相手の打撃をさばいて反撃する、いわゆる「当て身投げ」も「投げ」とカウントされて2ポイントになるのだ。

Knockout 3points Get!

⬅謎の忍者・「風」が一発ダウン技・旋で大逆転！白く輝くエフェクトが一発ダウン技の証なのだ

相手が気絶してるときに特定の技をヒットさせるとノックダウンで3ポイントゲット！また、通常状態でも強烈な一発ダウン技を決めればノックダウンが奪えるぞ。ヘヴィインパクトを叩き込んでテイクダウンだ！

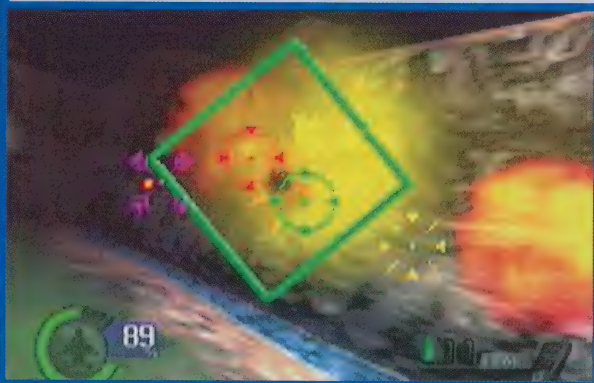
Counter 3points Get!

⬅熱血格闘バカ、「佐伯竜二」のマッハフックがカウンターヒット！青い光がカウンターの目印だぞ

相手の技にあわせてカウンター技をヒットさせれば、一発ダウンで3ポイント獲得！カウンター技自体はちょっと隙が大きいものが多いから、相手の行動を読んで使わないと自分がダウンさせられかねないぞ！

KNIFE EDGE ナイフエッジ

タイトル	ナイフエッジ
発売元	ケムコ
発売日	11月27日
価格	6980円（予価）
容量	64M
ジャンル	3Dシューティング
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

チームモードでファイヤー！

←「よぉぉぉし！ロックオン！…って、先に撃つなよ！」「そんなもん早いもん勝ちに決まってるだろ！」

N64の得意技と言えばやっぱり4人同時プレイ。『ナイフエッジ』でもこのN64の魅力を十分発揮しているぞ。3Dシューティングの4人同時プレイというと4人での対戦プレイや4人それぞれの戦闘機を操縦しての共同プレイ、ってのが相場。でも『ナイフエッジ』の4人同時プレイはひと味違うぜ！それでは「チームモード」と「バトルモード」の2つのモードを解説するぞ！

←「おい早く撃て！誰でもいいから！」「自分で撃てばいいだろ！」「だから早く撃てってば！」

「チームモード」は2人から4人のプレイヤーが1機の戦闘機に乗り込んでいる、という設定での協力プレイだ。体力ゲージは共通だから、チームワークが重要だ！

バトルモードでヒートアップ！

→画面下の体力ゲージに注目だ！2つあるのがわかるよね。自分のチームのには注意しよう

もう1つの4人同時プレイは「バトルモード」。これは1対1、または2対2のチームに分かれてスコアや撃墜率を競うモードだ。同じ画面で争うから白熱するぜ！

このモードではスペシャルウェポンの使い方がストーリーモードやチームモードとは違うぞ。空中に浮いたアイテムを撃ち落とすことによってスペシャルウェポンをゲットするのだ！このアイテムの取りあいもタイヘンだぞ！チームごとに耐久力やボムも独立しているから、1人プレイやチームモードとはまた違った戦略が必要になってくるはず。腕を磨いてスコアアタックだ！

↑空中に浮かんでいるアイコンを撃ってウェポンゲット！早いもの勝ちだぜ！

トップギア・オーバードライブ

タイトル	トップギア・オーバードライブ
発売元	ケムコ
発売日	98年12月18日
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

名作『トップギア・ラリー』の後を受けてN64に再登場した『トップギア・オーバードライブ』。到着したサンプルロムは編集部でも大好評で、仕事を放り出してプレイする編集部員も出現する始末だ。今月は先月ちょっと触れたシーズンによる景色の変化を主にお伝えしよう。では今月も、Let's OverDrivin'!

移り行く 季節に映える 大自然

◆これがウワサの雪道コース。シーズン2で登場するんだけど、もうズルズル滑って大変だ

◆これはシーズン1。晴れた日の日中、っていう基本的な設定だから、とっても走りやすいぞ

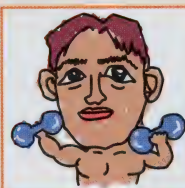
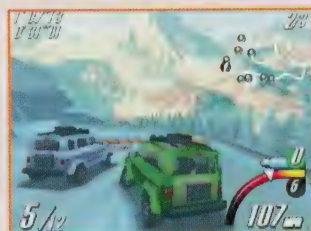
◆シーズン3は日没の時間帯だ。山脈の向こうに沈んでく、輝く夕日が目に染みるぜ

◆シーズン4はシーズン1と近い感じだな。緑なす山々の美しさに注目してほしい

◆そしてシーズン5は夜。敵車のブーストの炎やブレーキランプの赤さがひときわ目立つ

さて、上に挙げた5枚の画面写真を見てほしい。ちょっと見ただけではわかりにくいが、なんとコレ全て同じ"MOUNTAIN"コースなのだ。現時点では5つのシーズンが確認されているのだが、シーズンごとに季節の変化はもちろん天気や時間帯まで変わっているのがわかってもらえるだろう。コレなら何度走ったって新鮮なドライビングが楽しめるってもんだ。それに、季節が変わるってことは当然、冬になったりもする。冬になるとどうなるかって言うと、なんと道路が凍結してしまうのだ！

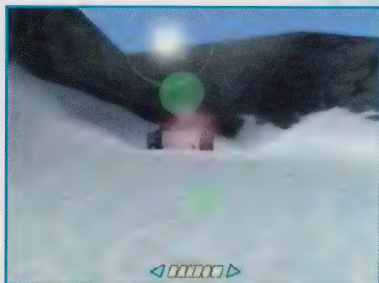
道路が凍結すれば、あたりまえだけどスリップしやすくなる。それに、スタートの時だってアクセル踏みっぱなしにしているとスピンしてしまうぞ。雪道だと、下手にパワーのある車よりも車体が軽くて加速のいい車の方が有利だったりもするのだ。ハデなところはハデに、でもこういう地味なところもしっかり作り込んでいるあたりが『トップギア』シリーズのいいところだな。

フカミのオススメ！

雪道の運転には学生時代苦労したんだ。そういうところまで再現されてるとは……。いやぁこれはいいぞ。ハデなとこはちゃんとハデだしね。

◆雪道の恐いところは、4WDでもおかまいなしに滑るところ。車の性能を過信しすぎるな

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

タイトル	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	容量	96M
発売元	ケムコ	ジャンル	スポーツ
発売日	98年12月18日	プレイ人数	1〜2人用
価格	6980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

Easy Slider 観光案内!!

『キングヒル64』でプレイヤーを待ち受けるコースは両手の指を使っても数え切れないほどなのだが、今月は一番最初に滑ることになる"Easy Slider"を紹介しよう！そろそろ肌寒くなってきたし、心も体も準備OKだよな！

◆ここが"Easy Slider"のスタート地点。朝日がキレイだな

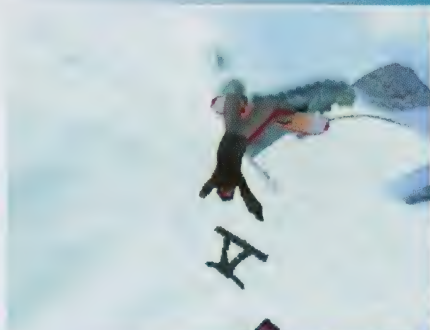
◆ここで最初の大ジャンプ。エッグフリップを決めてみたぞ。左手に見えてるのは……

"Easy Slider"はその名の通りそんなに厳しいコースではない。が、そのバラエティに富んだコースレイアウトは『キングヒル64』ならではの素晴らしいものになっているぞ。

◆ここで列車の走る鉄橋の真下をくぐるのだ。かなりの急斜面だから気をつけよう

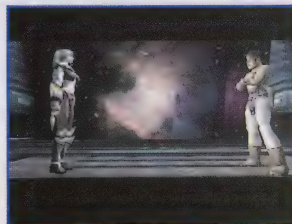
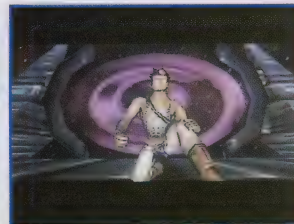
最初のジャンプポイントを飛ぶと、プレイヤーの視界に飛び込んでくるのは……なんと、空飛ぶ円盤だ！その円盤の脇を過ぎると風力発電用のプロペラや燃料タンクの足下を抜けるコース設定になっているぞ。そしてさらなるジャンプのあと列車の走る鉄橋の目の前に着地だ!

鉄橋を後にすると巨大な除雪車2台の間をすり抜けることになる。ここを抜ければすぐゴールだ……ってのはイージーモードでのお話。さらに上のレベルではゴールはもっと遠くなるし、そのぶん難所やトリックポイントだって増えるんだ。やっぱり奥が深いぜ！

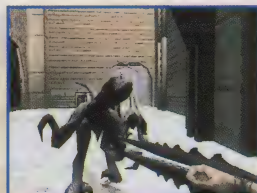
◆そして2台の除雪車。この前方にゴール地点がある。上のレベルだとまだ中間地点だぞ

TUROK 2
テュロック2（仮）

タイトル	テュロック2（仮）	ジャンル	サバイバルシューティング
発売元	アクレイムジャパン	プレイ人数	1～4人用
発売日	冬予定	備考	振動パック対応
容量	256M		コントローラパック対応
			4M拡張RAM対応（発売未定）

前作よりもハンサムになったハイレゾテュロック

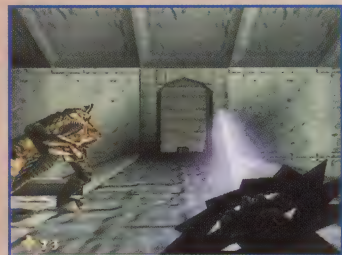
中世風の港町、未知の迷宮、エイリアンの宇宙船など、テュロックが活躍するのは前作のジャングルと全く異なる6つのステージ。独自のAI（人工知能）を搭載したモンスターが30種類以上も登場する。振動パックも対応になり、銃を撃つ感覚などがよりリアルに実感できるようになっている。また、プレイヤーが恐竜に乗って敵を踏みつぶしたり、恐竜が装備している武器で攻撃をしたりすることが可能。さらに、プレイヤーをサポートしてくれる女性キャラが登場するなどの新システムも搭載している。1人用モード以外に、4人同時対戦もできるのだ！

⬆オープニングのワンシーン。左にいるのがプレイヤーをサポートしてくれる女性「エイドン」

⬆前作にもまして、若々しくハンサムになった主人公テュロック

⬅高い位置からハンドガンで敵をねらい撃つテュロック

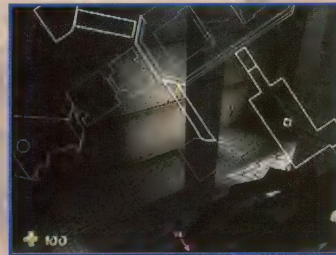
⬆遠距離の敵を狙い撃ちできるスナイパーモード機能がある武器も

⬆猛スピードで突進してくるラプターにワープレードで応戦する

⬆壁に乱反射して敵にヒットするウェポン「シュレッダー」

4M拡張RAM対応！

本作は4M拡張RAMに対応している。拡張RAMとは、本体上面フタを開け、その中に装着する拡張メモリーのこと。それをとりつけることで、ハイレゾリューション（高解像度）の美しいグラフィックでプレイする事ができるのだ。ただし、拡張RAMは、日本での発売は未定。海外では11月下旬に単体で発売されるが、日本ではあくまでも64DDに同梱されるのみで、単体での発売は予定されていない。でも、拡張RAMがなくても遊ぶことはできるので安心してね。

⬆多数の刃が付いた円形の武器。投げつけるとブーメランのように返ってくる

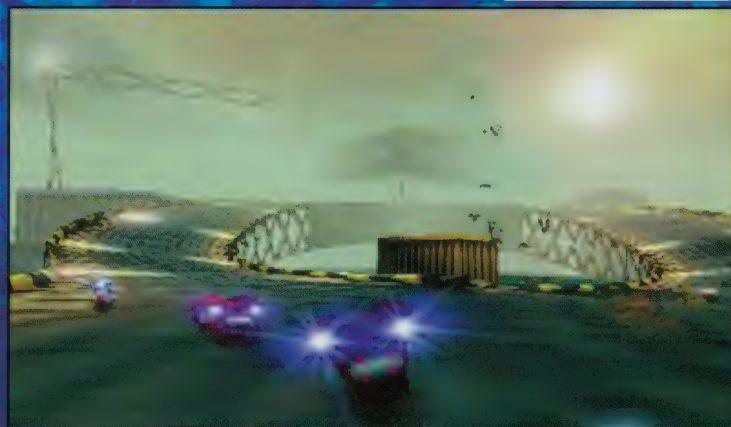
⬆24種類もの武器を、敵や地形に合わせてうまく使い分けていく。それも戦略なのだ

⬆どこかの橋の上での闘い。強力なスコーピオンランチャーが敵モンスターに炸裂する

⬆前作同様、Lボタンを押すと画面に重なるようにマップが表示される。便利な機能だぞ

エクストリームG2

タイトル	エクストリームG2
発売元	アクレイムジャパン
発売日	98年末予定
容量	96M
ジャンル	ハイスピードレース
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応(37P)
	振動パック対応

あの超速バイクレース早くも続編が登場!

レースとシューティングが融合したあのゲームの続編がついに登場。圧倒的なスピード感と奇抜なコースレイアウトが好評だった『エクストリームG』がパワーアップして帰ってきた! グラフィックの向上、コース数の大幅増加、プレイヤーが操作するバイクにも新型ウェポンが搭載されるなど、あらゆる面でグレードアップしている。

◆しっかりとつくりこまれた背景が圧倒的なスピードを体感させてくれる。とにかくグラフィックの質が高い

◆画面の表示も一新。前作よりも視覚的に見やすいように工夫がされている。ユーザーにやさしい設計なのだ

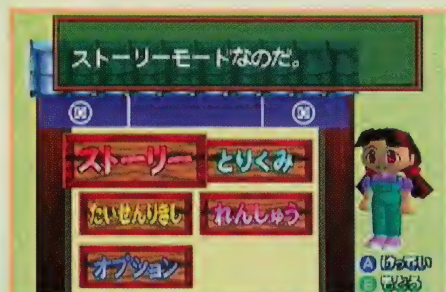
◆もちろん4人同時対戦も可能。レースをするモードの他に、ウェポンで戦うバトルモードも搭載されている

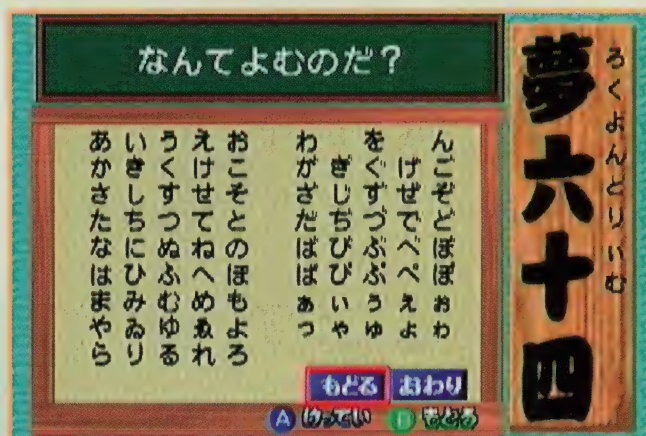
◆前作にはなかったパイロットのグラフィックも追加。バイクのグラフィックも向上している

◆近未来風の世界観は前作同様。しかしながら、圧倒的に向上したグラフィックには目を見張るものがある

90度以上の急降下や急上昇、横方向へのスパイラルなど、立体的&独創的なコースが36種類。プレイヤー操作のバイクは10種類以上登場する。システムはもちろん、操作感やサウンドなども一新しているので、より迫力のレースが楽しめそうだ。

タイトル	64大相撲2
発売元	ボトムアップ
発売日	98年11月（予定）
価格	未定
容量	未定
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	未定
備考	振動パック･コントローラパック対応

ストーリーモードで綱取りだ！

◆いろんなモードがあるけど、今回はメインとなるストーリーモードを紹介しよう

さて今月は、前作でもおなじみ自分でオリジナル力士を育てる「ストーリーモード」の解説。まずは新米力士「夢六十四（ろくよんどりぃむ）」の誕生だ！この力士の活躍を追いながらゲームの紹介をしていこう！

◆命名、「夢六十四」！この力士で横綱を目指すぞ。64相撲界の星となるべく鍛えるのだ

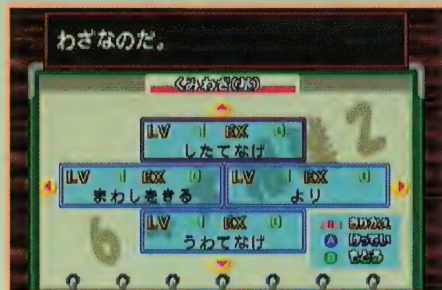
最初はプレイヤーの名前と力士のしこ名を入力するところからスタートだ。何事もはじめが肝心、後で後悔しないように立派なしこ名をつけてやろうぜ！我が編集部では「夢六十四（ろくよんどりぃむ）」を幕入りさせることに決定。力士のしこ名を決めたら能力値の振り分けをしよう。スロットを回して決定だ！

◆このスロットでちゃんとした文章が完成すると、能力値が高くなったり技を覚えたりするぞ

力士の顔、肌の色、髪の色を決めよう。それぞれたくさんのパターンがあるから、自分の好みに合わせた力士を作って、大相撲の土俵に上がろう！さらに力士といえば体が資本。体型をソップ型・普通型・アンコ型から選ぶのだ。体型によって力士のタイプってのも当然変わってくるはず。「夢六十四（ろくよんどりぃむ）」は、ソップ型でパワーとスピードを兼ね備えた力士を目指すぞ。

◆前頭十五枚目に「夢六十四」の名前が！ここからだ！

こうして誕生した「夢六十四（ろくよんどりぃむ）」。前頭十五枚目として1年目、初場所の土俵に立つのだ！5年の間に横綱の地位をつかみ取れるか、コレは腕次第だぞ！

自分の得意技をみがけ!

◆最初は基本技しか覚えていない。熟練度アップで技ゲットだ!

こうして幕内力士となった「夢六十四(ろくよんどりぃむ)」。しかし、最初は技のキレもバリエーションも物足りない。ここは本場所の土俵上で戦いながらレベルアップを目指せ!ということで『64大相撲2』の目玉、熟練度による技のレベルアップだ!1つの技を使えば使うほど強くなっていくから、技の面でも個性的な力士を育てることができるわけだ。

さらに、ある技をずっと使ってレベルをあげていくと上のランクの技を獲得できることがあるぞ!どんな技を覚えるかは力士の能力値やタイプにもよるんだけど、これで技のデパートにだってなれるんだ!獲得技は通常技の発展技(うわてなげ→うわてだしなげ)もあるけど、特殊な技(はっそうとび・やぐらなげ)なんかもあるから、バリエーションの豊富な力士に育て上げることができるぞ。

◆つっぱりで相手を倒したぞ。とどめに使った技は経験値が高い

◆取り組み後にレベルアップ。威力もだけど、スピードなんかも大事

夢六十四はどうだ!

我らが「夢六十四」はどちらかといえば小兵。ならば、そのスピードを生かした勝負を挑みたいところだ。そこで基本的な作戦としては、立ちあいはぶちかましで相手をひるませ、あとは相手の横や後ろに回り込んでつっぱり。そのままつきたおしを狙うか、弱ったところを一気によりきる、ということにしよう。さあ、本場所土俵入りだ!勝負勝負!

◆見よ、ついに大関昇進。横綱の座はすぐそこだ!精進精進!

◆なかなかの好成績だ。この力ならまだまだ上を狙えるぞ

ということで順調に勝ち星を重ねた「夢六十四」。ぶちかましはレベルアップして「ぶちかまし(低)」になり、スピードとパワーがアップ!つっぱりも「もろてづき」になったし、回り込みも高速化。いよいよ上位を狙う準備は整ったぞ!

女の子とのラブラブは?

相撲の話もいいけど、女の子はどうした!という叫びが何となく聞こえてきたのでお答えしよう。今回も当然、女の子とのイベントは盛りだくさんだぞ。でもわけあって今月はヒミツなのだ。女の子の話は来月しっかりするとして、今月はこの写真で我慢して欲しい。

今日の一番

◆さあ夢六十四、注目の立ち合いです。ぶちかましに行くのかそれともつっぱりか?

◆おおっと、跳んだ!これは豪快なはっそう飛びで相手の後ろを取ります!

◆そして強烈なつっぱりを一発!相手はかなりひるんでいる様子だぞ!

◆それをみはからって一気にまわしを取って頭をつけ、寄りの体勢に入ります!

◆寄った寄った!力強いがぶり寄りに相手はあっという間に土俵を割ってしまった!

勝負あった!!

タイトル	おねがいモンスター
発売元	ボトムアップ
発売日	11月27日
価格	6980円
容量	未定
ジャンル	育成シミュレーション
プレイ人数	未定
備考	コントローラーパック対応

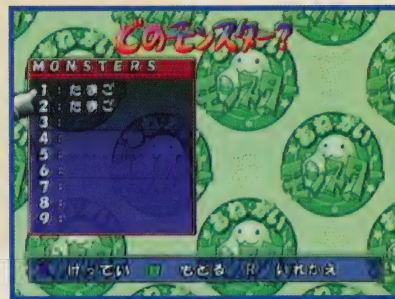
待ってた待ってた、ついに登場！

さぁ、お待ちかねの『おねがいモンスター』の発売がついに11月27日に大決定！本誌でもけっこう長い間紹介してきたから、待ちきれなくてしびれを切らしてるみんなもいるだろうね。でももう安心！クリスマスにはちょっと早いけど、キミの家にステキなモンスターがやってくるぞ！

発売日決定！君の家にモンスターがやってくる！

キミの分身を誕生させよう

ではまず、ゲームの基本的な流れをおさらいしておこう! このゲームはプレイヤーが「モンスターブリーダー」となって、モンスターを育て、そのモンスターにおつかいをさせたり冒険させて宝探しさせたりするゲーム。まずはプレイヤーのキャラクターを男の子と女の子から選び、名前を付けよう。これでいよいよおねモンワールドの冒険の始まりだ!

←この2人から自分のキャラクターを選択。2人は兄弟みたいだぞ

←この2つのタマゴから生まれてくるのがキミの最初のモンスター。大事にしよう

キミのモンスターと世界を冒険!!

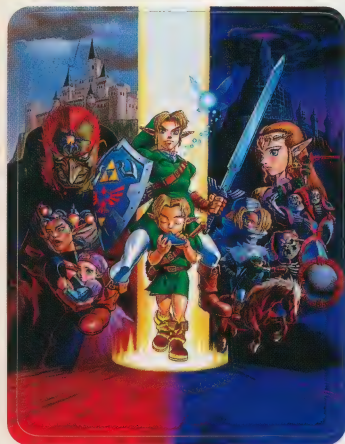
←誕生だ！さあ、君の好きな名前を付けて、一人前のモンスターに育てようぜ

育てたモンスターと諸国漫遊！

最初に、プレイヤーは2つのモンスターのタマゴを持っている。ここから生まれてくるモンスターを元に、キミのオリジナルモンスターを生み出すのだ! まずはモンスターにエサをやるための献立づくりからスタート。これでモンスターのタイプが決まってくるぞ! よく考えてメニューを作ってあげよう! そして、ついに街の外へ、冒険旅行に行かせてあげよう! 街の外には野生のモンスターもたくさんいるから、戦闘だって避けられないぞ。いろんな特殊攻撃を使いこなして戦いを切り抜けよう。使った技で能力値アップも違ってくるぞ。レベルを上げて、かっこいいモンスターに進化させようぜ！

←ワールドマップの上を冒険中。夜は寝ちゃったりするし、見てあきないぞ

特製シール VOL.27

ゼルダとオウガ超大作シールの特集だよ!

カセットの上面に貼ってね（空欄にはタイトルを入れよう）

The Legend of Zelda : Ocarina of Time
ゼルダの伝説 時のオカリナ

CITY TOUR GRANDPRIX
〜全日本GT選手権〜

キラッと解決! 64探偵団

いろんな用途で使ってね

ロクドリ エンタメ 倶楽部

64DREAM ENTERTAINMENT CLUB

1998 12 DECEMBER

今月からリニューアルされた前半白黒ページは、編集者によるこだわりゲームページになります!! いろんなジャンルのゲームを「編集部が遊ぶなら?」というコンセプトでやっていこうと思います。つーわけでみなさんよろしくね!!

右の5人がとりあえず代表

右の編集者5人がとりあえず代表です。彼らの得意ゲームや得意ジャンルで、ゲームの遊び方を提案していこうというわけですわ。まー今までの読者にイメージしてもらうんなら、「ゲームソフトファンクラブ+ヌルゲー学園+1C攻略部を25で割った感じ」ってとこかな。もちろん読者からの「提案ハガキ」も募集して、各ジャンル代表者がお答えするようにしていきたいですな。なので「このゲームでこんな風に遊んでます」とか、「このゲームはこーすると面白い!!」だったり、「あのゲームって実際どーなん?」とか「うち、このゲームメッチャ好きやねん、特設作って!!」みたいな要望があったら、これまたどしどし応募してください。基本的にバカページテイストはふんだんに使っていくので、バカ企画やバカコーナー、ヌルイラストやヌル情報などもお待ちしています。とりあえず、しばらくは次ページから始まる通り恋愛ボードゲーム『ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティゲーム』の特設と銃火器系ゲーム『ゴールデンアイ』と『ウインバック』の特設をやっていきますので、興味のある人やついてこれる人は、ど～ぞついてきてください。おハガキについての内容は下を見てちょうだいね。

ゲームはもちろん、イラストや楽しい情報も待っているよ

募集するのは上記の「ゲームの遊び方」に関する内容やイラストなど。各特設のコーナー宛でもオッケイだ。また、編集者への質問とかでもいいぞ。でも、あんまり個人的な内容はひかえてね。右のゴレンジャー……もとい編集者がわかる範囲でいろいろとお答えしていきまっせ。

【あて先】
〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

部員はこの5人

部長／マッシー

PROFILE ➡

とりあえず最年長。主に任天堂、コナミソフト記事担当。最近はキッズ向けソフト扱いが多く、硬派なソフト求む状態。得意なジャンルはスポーツ。最近ハマったのは『スパロボ大戦』。←シリーズ移植希望だ。

副部長／ケイ少佐

PROFILE ➡

創刊準備号から携わり、実は古株。攻略記事も多く、最近では『オウガバトル3』で奮戦中。得意なジャンルはSLG。最近ハマったのは『メタルギアソリッド』。『バイオハザード』移植を心から望む。

書記／ちづる

PROFILE ➡

ソフトカタログやランキングなど雑誌の頭とシメを飾る編集者。得意なジャンルはパズル。最近ハマったのは『バイオハザード2』。←もちろんこのソフトをN64に移植希望。

飼育係／もちお

PROFILE ➡

得意なジャンルはギャルゲーやロボット系。最近、そーいうタイトルが多く、もちお時代の到来か?! 最近ハマったのは『季節を抱きしめて』。移植希望は『デゼニランド』。言うまでもなくボケ担当……。

図書係／フカミ

PROFILE ➡

新人期間も終了して編集者としてスタート。得意なジャンルは格闘。最近ハマったのは『ブシドーブレード』。移植希望は『ハイドライド』。後半白黒の「インプレ」やドリテクなど読者記事も担当。

チェンジ！ゲッターラブ部 Get.1

特設六四的恋愛指南

実は、この冬イチ押しのゲームがコレ。そう、恋愛ボードゲーム『ゲッターラブ!!』。何故、このゲームが面白いのか、それはこの特設を見よ。

俺たちがハマる理由

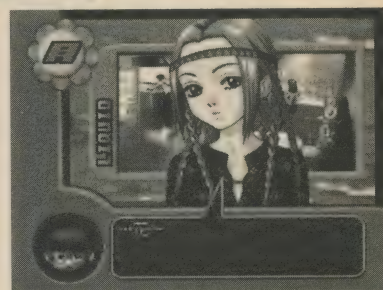
先月から本誌のあちこちのコーナーに書かれているとおり、編集部内では『ゲッターラブ!!』が大流行りである。はっきりいってここまでの（編集部内）ブームを巻き起こしたゲームは『ゴールデンアイ』か、『マリオカート』ぐらいじゃないだろうか。いや、ある意味ではすでにこのゲームはボンド超え、マリカー超えを果たしたといっても言い過ぎではないだろう。なんつってもこれだけギャルゲーっぽい見かけをしているというのに、ふだん「ギャルゲーなんかやってらんねえぜ、フフン」とかいってて、ゲッターにも距離をおこうとしていた連中が1度遊んだとたん「てめえ、オレの真琴にそれ以上近づくと銃殺だぁ！」「うわー！花ちゃんイカしまくりッス～！」などと親兄弟が聞いたら泣くようなセリフを日常的に絶叫するまでにハマってしまったのだから。もう編集部ではみんなヒマさえあれば…というかヒマがなくても仕事をさぼって対戦で遊び、部長ことゲッター1号にいたってはもう、「1日1ゲット！」の誓いをたてて1日1回は1人で遊んでいるほどだ。
なぜ我々はここまでこのゲームにどっぷりとハマリこんでしまったのか？…て、深く考えるまでもないよね。やってて面白いからだ。4人対戦のバランスもいいし、全員が同時に行動するという「SAMS」システムも実にうまく機能している。なんといっても、女の子やNPC（プレイヤー以外のキャラクター）が個性的で、何度会っても飽きが来なくて面白い…等々、こまかい理由を挙げていけばいくらでも出てくるのだろうが、要は楽しいから。それも、終電の時間や仕事（オイオイ）を忘れるほど楽しいからだ。といっても、何が楽しいかなんてのは人それぞれで違うはず。そのはずなのに、ここまでみんながハマってしまう…ということはつまり、遊んだみんながそれぞれの楽しさを好き勝手に見つけてるわけで、『ゲッターラブ!!』はそれだけたくさんの楽しさを詰め込んだゲームだってことだ。そして、それこそが「俺たちがハマる理由」なんじゃないだろうか。（by：ゲッター0）

ところで「ゲッターラブ!!」ってどんなゲーム？

タイトル	ゲッターラブ!!
発売元	ハドソン
発売日	12月4日
価格	未定
容量	96M
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

実はこ～んなゲームなのだよ

『ゲッターラブ!!』は4人対戦の可能なパーティゲーム。プレイヤーの目的は「パンダ高校」の男子生徒となって夏休み中の2週間のうちに、他の3人より早く彼女を作ることだ。ターゲットとなるのは同級生の女の子たち7人。どの子を狙うかはキミ次第。

また、4人のプレイヤー（とCPU）が同時に行動を選択し、一斉に実行する「SAMS」システム、Rボタン、Zボタンで他のプレイヤーの行動に対して拍手やブーイングを送れるなど、対戦をより楽しくするためのしかけがいっぱい用意されてるぞ。

ゲッター0号

TARGET 森村雫

⬆病弱だけど優しくて頭のいい女の子。各ゲームに1人はこういう娘がいなければならないと南極条約で定められている

し、し、雫ちゃ～ん!!(精神崩壊)
オレは！オレわぁ！あの雫ちゃんのやたら丁寧な言葉使いがいいんだ！病弱で風が吹くと折れてしまいそうなか弱いところがいいんだ！んでもって、ない胸（公称値79。実測値不明）もいいんだ！あの髪型だって目だって手だって足の指だって…とにかく全てが雫ちゃんだからいいんだぁ～!!(崩壊)。

ゲッター1号

TARGET 白井あゆみ

⬆確かにノリは軽い。カラオケも好き。ガングロだし、今ドキの女子高生だ。でもねその分落としやすいのだ

否。断じて否
ラブをゲットするのに簡単な道はない。宇宙に住む者が地球を羨望し、そして憎むのは、まっとうな意見だと思う。彼女のラブをゲットするのもそうだ。羨望と嫉妬。その相反する感情はイコールで結ばれる。だが、それは否。断じて否。感情すら超越できれば人類はわかりあえるのだろうか？

― 今月の教訓 ―

俺のこの手が真っ赤に燃える―!!

「ゲッターラブ!!」実況席
LIVE THE GETTER

ゲッター1：このゲームを例えるならなんだ。12文字以内で例えろ。
ゲッター0：ミーが思うに「恋コロン、髪にもコロン……」
ゲッター1：もういい!! というか古い!! なしてワレは古い例えを引用するのか!!
ゲッター0：ミーは時空を越えているナリ。
ゲッター1：語尾も変だ。
ゲッター0：このゲームでは語尾も変えることができるナリ。
ゲッター2：そうデチ。
ゲッター3：そうポニ。
ゲッター1：なんかキンキキッズのコントみたいだが、まーいい。ではお前らはどの女の子を狙っているのか？
ゲッター0：全員ナリ。
ゲッター1：許さん。断じて許さん。1人にしろ、しかも仲間とかぶっちゃダメだ。
ゲッター2：花デチ。人気投票でもダントツデチ。
ゲッター3：先生、それは嘘ポニ。真琴が1番ポニ。
ゲッター1：みんなバラけているじゃないか。
ゲッター0：でも誰かがラブラブくさくなっていったら、許さないナリ。ジャマするナリ。
ゲッター2：まさか、あの手を使うのではないデチか？
ゲッター0：何の事かな？え～い、貴様の名前は今から「くされバカじゃあ!!
くされバカ：ひどいデチ。名前が変わっているデチ。
ゲッター1：バトルに勝てば何でも出来るということか……。
ゲッター0：そーいうことだ。
くされバカ：バトルで勝てば、まず名前を変えるのが鉄則デチか。デチがらい世の中デチ…
ゲッター3：どーでもいいが、誰もメイファを相手にしないのはいかがなものポニか？
ゲッター1：何だか知らないが、このメイファという娘はよく電話をかけてくるよな。
ゲッター0：実は一番巨乳でもあるナリよ。
一同：よく見てるな～

今月のPLAYランキング

- **1位 ゲッター0号** やはりというか…、ギャルゲー界のキングオブハート
- **2位 ゲッター1号** 1人用プレイで培った実績。ただ雪舟だけは許すまじ。
- **3位 ゲッター2号** 海デート直前で先を越される。初代「くされバカ」は
- **ビリ ゲッター3号** 海外出張につき試合回数不足。だが彼の目は本気だ

今月の人気の女の子ランキング

- **1位 メイファ** 何で？という意見が出るだろうが、ある意味一番目立ったのは彼女なのである。
- **2位 天海きいろ** なんつーか、彼女は狙ってなくても、ついつい会いたくなってしまうのであった。
- **3位 森村雫** ゲッター0号の本命。病弱と色白とショートカットがキーワードなのか？

今月のイケてないランキング

- **1位** 海デート直前で3号に先を越されたゲッター2号
- **2位** 海デートカードを使わずに真琴にあげた1号
- **3位** バトルで負けて「くされバカ」命名の2号

今月の天敵CPU

雪舟

弱いくせにバトルを申し込んでくるわ、真琴とラブラブになろうとするわの不届き者。実際にこんなヤツがいたら、ジャブも打たずにギャラクティカマグナムを打ち込みたい。いや、打ち込ませたい。もとい、家に招待されたい。

ついてこれるのか？

いきなり飛ばしても誰もついてこれないことはもとより承知。次第に明らかにされていくゲームページを読んでから、ここにやってきてほしい。そしてついてこれなくても、ついていきたいという意志を表示してほしい。いずれソフトが発売されたら、みんなでやりたいものですな。

ゲッター2号

TARGET 続木花

↑花は関西出身のレゲエな女の子。おまけにフリーマーケット好きってことだから、おおらかタイプってことだな

ナチュラル志向が最高さ

ちょっと見で花のことを「ま、いーや」とか思いやがったそこのキミ！イカン！イカンよ！そういう考え方が日本をダメにしているのだよ！花の自然体な魅力にぜひ触れてみてくれ！虚飾に満ちたバブリーなねーちゃんどもにはない良さがあるんだよ！とにかく直球な花のスバラしさをぜひ知ろう！

ゲッター3号

TARGET 皆川真琴

↑クールな性格で、ちょっと刺がある。でも実は、自分の気持ちに素直になれないかわいい女の子。ルックスも抜群

闘争心を駆り立てられる

キツメの性格で言動に多少刺があるけど、ふとしたところでかわいい一面をのぞかせる。どきっ。不器用な女の子がかいま見せるかわいさはひときわ際だつ。自分の気持ちをストレートに伝えられずに、とげとげしくなってしまう不器用さもかわいい。薔薇の美しさは、刺があってこそ。と思う。

GUN!GUN! 進め対戦ヌル華部

特設 銃火器系PLAY指南

続いての特設は銃火器系ゲームの殿堂だ。つっても今は『ゴールデンアイ』しかないんだけどね。なので様々な対戦ゲームも扱っていくことに今決定!! 数々の対戦ゲームのネタを紹介していくぞよ。

対戦ゲーマーよ、集え!!

CPU対戦なんておもろないわ!! と嘆く諸君。そう、やはり対戦は対人戦がイチバンだ。やられたくないプライドとプライドがぶつかる緊張感は、生きている喜びすら感じるぜ。さあ、これから始まる対戦ゲームの殿堂に君も参加してくれよな。よろしく頼むぜ。

こんな人におすすめ!

■コンピュータの動きは嘘だと思う人

ええっ?! うそーん、そんな動きでけるわけないやん!! だからCPUなんて嘘っこやっちゅーの!! と嘆いている貴方。

■キャラになりきって相手を倒せる人

任務了解。お前を殺す。このバカ弟子が〜!! と叫びながら対戦ゲームを出来る人。やられるとわかっていて、なぜ前に出てくるんだ〜。とか、見える!! とか叫ぶ貴方のことですよ。

■やらなきゃやられるぜ!!と常に思う人

うわ、アブねー。あと1mmずれてたら死んでたよ〜。あいつ、なかなかできるな。だが、オレもこのままじゃ黙っていないぜ。ふっ、お前は死んだな……とか言う人。

■そんな貴方も対戦ゲームの遊び方を送ろう

【あて先】
〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

対戦のオキテ

対戦ゲームにはオキテがある。それを守らないヤツとは対戦しない。ここでは64ドリーム編集部で決められているルールをいくつか紹介しよう。君たちのルールにも適用してくれるとうれしいぞ。

1 武器を持たないヤツは攻撃しない

武器を持たない人を後ろから撃てるか?! 否、断じて否!! お互いに力を持ってこそ、戦えるのだ。そーいうことするヤツは3人で囲んでチョップ攻撃でやっつけてしまおう。

2 負けても言い訳をしてはいけない

オレ、今日、右手痛くって〜……。とか、このパッドAボタン壊れている!! とか言わない。負けは負け。己の未熟を認めて、明日への精進をすること。あと八つ当たりもすんな。

3 決められた時間内で正しく遊ぶこと

1日中ダラダラプレイをしない。プレイ中に悪態をつかない。バカみたいに同じ言葉を繰り返さない。お前、オレを撃ったらどーなるかわかっているんだろうな……とか脅さない。モノを食いながらプレイしない。本を見ながらプレイしない。宿題のことを考えながらプレイしない。昨日ケンカしちゃった隣の席の子のことを思いながらプレイしない。64の未来のことを考えてプレイしない。今日の夕食のおかずのことを考えてプレイしない。以上。

K少佐

火薬がはじける音と共に、反動が腕に伝わる。鉛の弾を飛ばした後に残る硝煙の匂い。疑似でいいから体験したい。

タイプ:急襲部隊 / 性格:特攻

Favorite-gun:シュマイザー MP-38

A大尉

重装備で敵の真ん中に飛び込んで行きたい。リアルロボではなくスーパーロボのように接近戦でいきたい。

タイプ:クラッシャー / 性格:超強気

Favorite-gun:US-SOCOM(H&K MARK23)

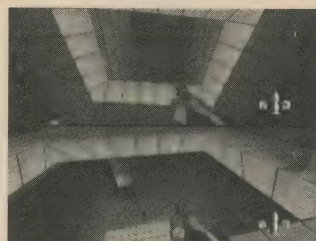
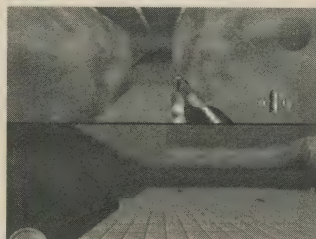
ゴールデンアイ

任天堂
発売中
4800円

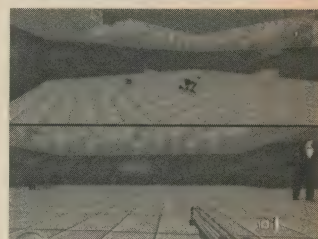
対戦銃火器系の王者だ

アメリカでは数々の賞に輝いたゲーム。それがこの『ゴールデンアイ』だ。編集部でも対戦と言えばこのゲーム。これプレイしないで対戦ゲームを語るなんてできないよ。人間のいろんな面を見られるという点でも、このゲームは秀逸。隠れた性格を発見できたりするしね。それはさておき、『ゴールデンアイ』の編集部での今流行っている遊び方を紹介していくこのコーナー。第1回目は、右の遊び方だ。みんなも他にこんな遊び方を知ってるとか、こーいう風にプレイしている。などがあったら紹介してほしい。まだまだこのソフトは遊び尽くせないはずだからね。

対戦のススメ　グレネードランチャーで上下打ち!!

確かにやっていることは地味だ。だが、これがハマると面白い。ステージは寺院がベスト。武器をグレネードにして、上下に撃ち合えるスペースを探す。グレネードはややナナメ上に向けて撃てば、放射線を描いて着弾する。相手の動きを見切りながら、直撃を目指して戦い合う。弾道が直視できない分だけ、スリルもあってメチャ楽しいぞ。また図書館ステージでは、部屋をまたいでの撃ち合いも可能。相手の動きを予想しながら撃ち合える楽しみ方ができるぞ。

寺院では、まさにここ。上下に分かれてバカバカ撃ち合うと楽しい

図書館ではここから撃ち合ってみる

対戦のススメ　しゃがみで誰なんだ!!

プレイ中にRボタンを押しながらCボタン下でしゃがめる。これで移動すると対戦相手の画面では妙な動きをするように見える。これで撃ち合うのもなかなか楽しい。

しゃがみ移動は妙でおかしい

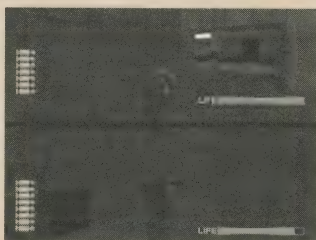
ウインバック

コーエー
冬予定
6800円

リアルな動きでマニアも満足

この冬に発売が予定されている『ウインバック』は、よりリアルにこだわったキャラの動きや銃器の音などで、さらにマニアックなファンにも納得できるゲームになりそうだ。しかもこのゲームも対戦可能。いくつかのルールに沿った対戦もあるので、飽きずに楽しむことができそうだ。このゲームの特徴は、多彩な銃器はもちろん、遮蔽物を利用しながらの行動や、敵キャラクターたちのクセの在り方など、『ゴールデンアイ』にはなかった要素がふんだんに盛り込まれているのが楽しい。実際の銃器も登場するので、ガンが好きなユーザーにも受け入れられると思う。

堪能!特殊部隊 ……………byK少佐

対テロ特殊部隊といえば、泣く子も黙るインドア戦のエキスパートである。人質の救出、占拠された建物の奪還、またはテロリストを鎮圧したりする。実世界でも、アメリカのDELTA、ドイツのGSG-9、イギリスのSASなど強力な部隊が存在する。そんな部隊の一員を体験できるのがこのソフト。ゲームだけに、実際ではとてもあり得ないようなことまで体験できる得々プランをご提供します。とりあえず銃器の感触を振動パックで。

2人対戦モードでも様々なルール設定ができるので楽しめそうだ

遮蔽物を利用しての戦闘は緊張感も味わえそうだぞ

ソフトに対する思いや、質問も随時受け付けるぞ

上に紹介した2本のソフト以外にも対戦ゲームなら、なんでもオッケイだ。楽しい遊び方の提案があったらハガキで受け付けるぞ。また、今後発売予定の対戦ソフトに対する質問もオッケイ。わかる範囲で編集部がお答えしていくぞ。それでは、みんなの参加、待ってるぞ!!

M中尉

昔「マッドドッグなんとか」って実写の西部劇ガンシューティングがゲーセンにあったのを覚えてる人います？

タイプ：的　性格：わりと弱気
Favorite-gun：CZ-75

F少尉

コドモのころの銃器へのあこがれをそのまま持ち越してオトナになった私。ゲームの中ではバリバリ撃ちまくるぜ！

タイプ：後方支援　性格：やや慎重
Favorite-gun：イングラムM11

64ドリーム2周年記念!! 引きつづきワード辞典!!

先月からお届けしている「64ドリーム関連ワード集」も今回でおしまい。実は意外にもボキャブラリーが多かった64ドリーム編集部なので2回に分けてしまいました。やっぱ2年間も働いているといろんなことがあるってことですわ。編集部自体も何人かの人の入れ替わりがあったり、引っ越しがあったりと、同じ所で同じ人と……っていうのもなかなか難しいことなんでしょうな。にも関わらず64ドリーム編集部は、マジで仲がいいし、みんなで遊びに行ったりできる数少ないゲーム編集部なんですわ。ゲーム雑誌編集部とかって結構大変なとこは大変だからね～。それだけでも自慢できるひとつかな。そーいうわけで、これから3周年に向けてスタートをきったわけですが、これからの1年間は結構いろんなことがあると思います。や～っとでる『ゼルダ』や本当にでるのか?!『64DD』など（マジ。勘弁してくれ）、とにかく、これからもがんばってN64を追い続けていきまっせ!!

は

はっそうさぎょう【発送作業】（名）64ドリームの見本誌を関連会社に送る作業。本誌は編集者がこの作業をこなす。プレゼント発送もこれに準じ、とてもマニュファクチュアな編集部なのだ。

はんばーがー【ハンバーガー】（名）編集部近くに出来た某有名ファーストフード店により、一週間に必ず、これで昼食をすませる人が多い。

ひっとぽいんと【ヒットポイント】（名）RPGなどでキャラの体力を数値で表すこと。各編集者にも基本体力があり、入稿前には平均1200あるHPも校了明けには200くらいに減ることが多い。

ふかみ【深水央】（人）本誌編集者。98年6月号から編集に携わる。オールマイティにゲームをこなすも、何故かバナナに縁があり、今後のバナナ活動に期待がもてる。

ふくもち【福本亜希】（人）本誌編集者。創刊号から98年12月号まで。編集部のマスコット（いい意味と悪い意味での……）として、もちおの天敵として、お気楽に編集部に携わる。「ビストロdeロクヨン」の担当者。

ぷれぜんと【読者プレゼント】（名）64ドリームの読者プレゼントは希に全然64とは関係のないものも含まれることもある。創刊当初はN64を64台プレゼントしたこともあったのだが……。

へんじん【変人】（名）変な人。変なおじさん。やはりというか、当然というか、業界関係者には変な人が多い。言い換えれば変な人でなければ、こーいう業界にはむかないのかも……。

ほぞんしわすれ【保存し忘れ】（名）MACでの入力作業中、保存をし忘れて、MACがとんでしまうこと。最近では減ったが、昔はちづるがよく絶叫していた。

ほっとけばなおる【ほっておけば直る】（叫）同じくMACが壊れてしまっても、ムリに直そうとせずに、そのままほっておけば自然に直るだろうという考え方。

ほんとうですね【本当ですね】（叫）64では発売延期や変更が日常茶飯事になった今、ソフトの発売日が確定しても「本当ですよね」と何度も確認することが多い。

ま

またえんき【また延期】（名）64DDや『ゼル伝』の発売日が変わりまくり、またかよ～という気持ち。

まっく【Macintosh】（名）編集部御用達コンピュータ。異国製品らしく、よく壊れたり、言うことをきかなくなったりする。ハードディスクという記憶装置が完全にぶっ飛び、泣いた人も多い。

まっしー【マッシー/真下明】（人）本誌デスク。創刊号より編集に携わる。ゲーム雑誌編集歴8年。バカ系企画モノや編集部内レジャー担当。以前64ドリームで連載していたマンガ「ブランドール」も担当していた。

まっぷ【マップ】（名）かつてのゲーム攻略と言えば、マップ攻略が主であったが、3Dゲームが増える中、この体勢はなくなりつつある。

まんが【マンガ】（名）最近、編集部ではマンガブームが炸裂。ケイ少佐後ろの棚には「北斗の～」やら「リングに～」や「MMR」などの、なんだかわからない趣味のマンガが並ぶ。

みする【ミスる】（動）ゲームプレイ中や、テキストを打っている時にミスをすること。

みなみお【南尾和美】（人）本誌デザイナー。よくわからない性格ゆえ、詳細不明。

みっちゃま【三ツ井俊矢】（人）本誌元編集者。98年4月号から11月号まで携わる。プレゼント、インプレッション、64フォーラムなどを担当。現在は「タッチPC」編集者に。

もっちー【持田康之】（人）96年12月号より在籍。本人の得意ジャンルがなかなか64で出なかったが、これからはもっちー時代の到来か?! さらに良き話（マニアックな……）相手にも恵まれ、99年は彼の年とみた。

もっちーのつっこみ【もっちーの突っ込み】（名）編集部内での恰好のボケ役もっちーだが、言わなくてもいいところで、突っ込んだり、まるでわからない例えを言い出すので始末に負えない。

もっちーのぼけ【もっちーのボケ】（名）上同様、まるでわからないボケも得意技。時代や時空を越えるネタはマジ、どこで仕入れているのか。謎である。

や

やかんさぎょう【夜間作業】（名）いわゆる徹夜作業。実は能率が著しく下がる場合もある。昔、徹夜というか会社に泊まり込みで作業していた人がいたが、結局寝ていて、作業は遅々として進まなかった……。

やくるとおばちゃん【ヤクルトおばちゃん】（名）編集部、ちづるが外で目撃し、そのまま編集部も回ってくれるようになった。ヨーグルトなど、ビフィズス菌の補給にはこれでしょうか？

やってみたらおもしろかった【やってみたら面白かった】（叫）あんまり期待していないゲームだったが、プレイしてみたら、意外にも面白く、ハマってしまったこと。

やっとでた【やっと出た】（叫）誰もが11月14日?にいうはず。

やらずぎらい【やらず嫌い】（名）そのゲームをプレイしないで、嫌うこと。理由としては、そのメーカーが嫌いとか、クリエイターが嫌いとか。

やりくちがきたない【やり口が汚い】（叫）正々堂々としていないこと。威風堂々としてないこと。

ようかいぱちぱちゆうれい【妖怪パチパチ幽霊】（名）引っ越し前のビルで、夜になると男子個室便所からパチパチという音が響くことがあった。原因は不明だが、個室が閉まっていることから、誰かしら、人間の仕業と思われる。

よっぱらい【酔っぱらい】（名）編集部ではマッシー、エンドーを除く全員がお酒をたしなむ。も、酒癖の悪い人もやや多し……。

よるめし【夜飯】（名）夜の作業が多い編集部では夜ご飯も考えなくてはいけない。ほとんどが外食かコンビニですませるも、たまにお酒がでること……も。

ら

らいばるざっし【ライバル雑誌】（名）64ドリーム創刊当初は、5誌もあった64専門誌のライバル誌だが、現在は電撃1誌のみになってしまった。なんというか寂しい限りではあるが……。

らくじゃないね【楽じゃないね】（泣）雑誌作りは楽しそうに見えても、実は楽じゃない。徹夜あり。苦情あり。これをいつも乗り越えないと雑誌は作られない。

らすとすぱーと【ラストスパート】（名）その名の通り、入稿直前にみんながやること。泣きそうになる。

らんだむ【ランダム】（名）決められた順番ではなく、どーいう順番で出てくるか、その都度わからないこと。

りすく【リスク】（名）いろんな意味での危険をともなうこと。雑誌で、よく使われるのは、「この企画はリスクが大きいが……」とか。でも実はそんなに深くなった試しはない。いってみたいだけか……。

りょうかい【了解】（名）上の者に命令を受けた時に返す言葉。

るーる【ルール】（名）編集部にも色々なルールが定められている。

れくりえーしょん【レクリエーション】（名）いつも仕事ばかりではつまらないし、ここの編集部はとても仲がいいので、よくみんなで遊びに出かけたりすること。基本的に、どこかに遊びに行く→飲みに行く→カラオケというのが多い。

ろくよんどりーむ【ロクヨンドリーム】（名）創刊2周年を迎える当雑誌。ソフトタイトルが少ない中、シールをつけたり、独自の企画でよくがんばっていると思います。いや、マジで。3年目もがんばりますので、みなさん応援よろしくね。

わ

わー【わー】（叫）数多い心のない言葉を発する、ふくもちのセリフ。ミスをしたときに、この心ない言葉が発せられる。本人が全く悪いと感じていない分だけ、タチが悪い。

わーすと【ワースト】（名）ベストの反対語。ソフトワースト10となれば、悪いソフト10本ってこと。

わーるどわいど【ワールドワイド】（名）世界的に名が知られていること。任天堂はもちろん、N64も世界的に有名なマシンなのだ。

わかいな【若いな】（叫）単純なミスをしたりすると言われてしまう言葉。それが若さというものだ。

わきちづる【脇智鶴】（人）本誌編集者。96年12月号より在籍。ふくもちなき後の紅一点編集者。小動物を好む。そういえば彼女が64編集部に来たのは、まだ女子大生の頃でした……。

わくぐみ【枠組み】（名）いろんな面で境界線をひいて枠をくくること。

わりおかーと【ワリオカート】（名）『マリオカート64』のサンプルロムが編集部に来たころ、担当者マッシーがワリオしか使わなかったので、あれって「～カート」とささやかれたこと。

わるいのはだれだ【悪いのは誰だ?!】（叫）基本的には誰も直接的に手を下していないのに、ミスが発生し、みんなで罪のなすりあいをすること。

わんだーぷろじぇくとJ2【ワンダープロジェクトJ2】（名）N64初のサードパーティ発売ソフト。64ドリーム発売当初が、タイトルが少なかったため、大きくページをとって扱ったソフトでもある。

疾風怒濤の悠々自適

ケイ少佐

本誌立ちあげからの編集部員。結構毛だらけのゲームまみれ。

1 辛かったことは?

喉元過ぎれば熱さ忘れる。楽しい事は記憶に残れど、辛いことは3歩で忘れる。それでも辛いと思う時は、休みナシで次の入稿へ突入する時。体力的な限界が見えてくると脳味噌の活動が緩慢になって辛い。最近は、運動もせずに仕事やゲームばっかりやっているので太った。これは辛い。

2 楽しかったことは

日々これ楽し。仕事もキライじゃないし、編集仲間と遊んで毎日楽しんでいる。No.1は遠足部のサイパン

3 これからの抱負

絹ごし、それは豆腐。山梨県の…、それは甲府。元気で楽しい人生略して「げんたの」、それが豊富。

4 記憶に残る号は

海外出張の97年9月、98年11月他

酒と泪と女とドリーム

ちづる

97年1月号から編集部入り。酒とPUZゲームが大好きな女子

1 辛かったことは?

編集部に来た当時、大学5年生だったが、なぜか体育などの単位が残っていた。なので水泳の授業の後に編集部に来たり、入稿ギリギリの時に卒業がかかったテストがあったりしてもう大変。なんとか卒業でき、原稿も間にあったけど、また留年したらわたる副編に授業料を借りようと勝手に決めつつ胸を痛めていたこと。

2 楽しかったことは

遠足部の活動。むちゃくちゃ寒い日にTDLでみんな無言で凍えたことや、南の島で魚と遊んだことなどなど。

3 これからの抱負

編集の仕事は体力勝負なので、フィットネスに入会したい。あと肾臓をいたわってあげる。でも酒はやめない

4 記憶に残る号は

98年7月号

今月の肖像画

埼玉県のむむむさん画は、昔の私かも…。今は手入れいらずで楽なセミロングパーマ。トシですなあ。

今月のお酒　20才未満禁

老酒（ラオチュウ）

⬅中国古来のお酒。甘酸っぱいに酒呑みにも応えうる香りとコク。熱燗でいただくのが最高だ。

有名な「紹興酒」は紹興地方産の老酒。三国時代に越と呼ばれていた地方だ。と、言えばもうあのゲームしかないでしょう。

ベストマッチゲーム　もちろん『三国志』

第13回 ロープレ・ロープレ・ロープレ

今月のタイトルはちづるの尊敬する村上春樹氏の「ダンス・ダンス・ダンス」をもじらせてもらいました(どこがや！)。

先月の私の苦言には賛否両論の意見が殺到。ありがたく受け取りました。1人1人にお返事を差し上げられなくてごめんなさいね。
さて、今月のテーマは「ロープレ」=「RPG」。読者の好むジャンルでも圧倒的に1位で、私自身もけっこう好き。今回は苦言とかRPG中心のゲーム市場がどーのとか、**肩のこる話題はヌキだ**。RPGというジャンルについて、ゲーム誌を作る側から考えてみたい。さて、本誌では右の写真のようなスペックをゲーム紹介ページに入れているが、ジャンルには「アクションロープレ」など、長い表記のものも多い。「発売カレンダー」や「ソフトカタログ」ではRPGやACT等、1つに絞って表記しているが、紹介ページではメーカーからの資料をそのまま掲載するので長々としたジャンル名になるのだ。最近は複数ジャンルが組み合わさったゲームが多いので、その方が内容的に分かり易い。でも**新登場のソフト情報が編集部に届いた時、ジャンルをどう分類するかで頭を悩ます**のもまた事実。一方、RPG表記を前面に出すことで、メーカーが問屋からの受注をとりやすい等、営業上の理由もあるみたいだけどね。
ちなみに私は20才過ぎてからRPGをやったクチ。入り口は、近頃、最新作の宣伝に「RPG的」とうたっている『ドカポン』。ボードゲームだけど、経験値があったりする。全くのRPG初心者には『FF』はもちろん『マリオRPG』すらも難しいと思うので、そういう意味ではRPGのいい部分を取り込んだ複合ジャンルのソフトは誰にでも楽しめるよね。64でも『ぬし釣り』の他に『ピカげん』にもRPG的なイベントがあるそうだし、最初はRPGに分類してた『ゼルダ』も出るので多くの人が遊べそうだ。

タイトル	ゼルダの伝説時のオカリナ
発売元	任天堂
発売日	11月14日
価格	6800円
容量	256M
ジャンル	3Dアクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

⬅ジャンルなど、このスペックを見れば大まかな内容が分かる

➡すごろく系のマップを、成長しながら移動する『ドカポン王国』

ところで昨年、某エライ人が某所で「RPGはこれからのゲーム市場には必要ないのです！」と宣言したその真ん前に某有名RPGの製作チームの面々がいて、彼らは「期待されてないんなら楽でいいや～」と冗談まじりにホッとしたとかしないとか。同時に、そのエライ人は**さっきまで自分が熱っぽく語っていた某超有名ゲームがRPGであることに気づいていない**のであった…。あ、苦言じゃないけどヤなカンジで今月は終わりそう。ごめん。

Q 編集部の人が出社時間が遅いのはなぜ？
静岡県／ごうらポケモンさん他

終業時間も遅いからだ。

早く出社して早く帰りたいが、編集作業には「待ち時間」も含まれる。誌面デザインの待ちやメーカーの原稿チェック待ちetc…。その後直しに入るので、泊まりや土日出社もしばしば。待ってる間も別の原稿を直したりと忙しい。平均的に出社は昼の1時前後、終業は夜9時以降。ヒマな時は代休をとったり5～6時間だけ出社して充電してるぞ。

ミニ特集 読書の秋

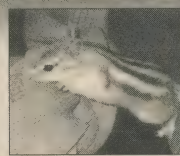
突然だけど、大学で文学を専攻した編集部員に聞きました！

1）好きな本、2）好きなゲーム攻略本。編集部員の名前下は専攻した文学。興味があれば読んでみよう！

- **マッシー（英文学）**
  1. IT（スティーブン・キング著）
  2. 九龍風水傳公式ガイドブック（アスペクト刊）
- **ケイ少佐（フランス文学）**
  1. 赤と黒（スタンダール著）
  2. ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
- **エンドー（中国文学）**
  1. 兵法（孫武著）
  2. ダービースタリオン全書（アスペクト刊）

なんつーか、専攻文学と性格がそれぞれ出てる本ばかり。ゲームするより本を読めとか言うオトナもいるけど、全然別物。比べる方がナンセンスだよねえ。

今月のすいか

ちづるの同居シマリス、韓国生まれの3才オス、独身。

『ゼルダ』発売日決定でしあわせ。洗濯したての服でぬくぬくしあわせ。でもリスが主役の『コンカー』はまだでちゅなあ。

おハガキ募集

先月の反響の大きさにびっくりです。ご意見、似顔絵、質問などなどどんどんお寄せ下さいね。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河　忍

任天堂2大ソフトSPECIAL
バンジョーとカズーイの大冒険
BANJO KAZOOIE
はずむバンジョーの陽気なリズム
THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 時のオカリナ
時空を越えるオカリナメロディ
待ちに待った秋が来た!
いちばん熱い冬が来る!
耳をすまそう
何かが聞こえてくるだろう?
はずむバンジョーの陽気なリズム
大英帝国からやって来た
バンジョーとカズーイの奏でるメロディ!
そして…
初めて聞くのに懐かしい
ココロに響くオカリナメロディ
吹いているのは誰?
それはもちろんリンク…
いや君自身だ!
98年のラストスパートは
いよいよ登場の超期待作
任天堂2大ソフトにおまかせ!!

秋の夜長にオカリナプレイ! これであなたもミュージシャン

ついに「64ドリーム」編集部に、『ゼルダ』のサンプルロムがやって来た。行動範囲の限られた特別なバージョンだが、間違いなく正真正銘の『ゼルダ』だ。幕張メッセやアトランタで見た、あの『ゼルダ』だ!で、じっくりプレイしてみて何より気に入ったのがオカリナだ。タイトルにもあるとおり、オカリナはとても重要なアイテムなんだけど、とにかくさわっているだけで無茶苦茶楽しいのだ。プレーヤー自身がオカリナを演奏できるという仕様は、ずいぶん前から公表されていたけど、こんなに楽しいとは思わなかった。僕は下手の横好きだけど楽器をいじくるのが趣味で、だから余計になのかもしれないけど、もうとにかくホンワカと楽しくて延々と吹きまくっている。決められた場所で決められたメロディしか吹けないと思っていたら、いつでもどこでも吹けたので、もういろんな場所で吹きまくっている。カカリコ村で吹いたり、ハイリア湖で吹いたり、ロンロン牧場で吹いたり…。もう、さすらいのオカリナ吹き状態。音階も半音を含めて1オクターブ以上あり、練習すればいろんな曲が吹けるようになる。ガンガン攻略していくのもいいけど、秋の夜は長いのだ。ときにはハイラルの危機を忘れて、オカリナを吹いてみることをおすすめする。ホントにホンワカするよ、これ。　（スナフキン尾関）

←サリアの前で吹いたらほめられた。うれしいなあ。発売されたら、好きな女のコに「君に捧げる曲さ」って吹いてあげたら?もてるかもよ

はみだしゼルダ・ここもチェック!

ゲーム中にリンクが覚えるオカリナメロディは全部で12曲。メロディは、ちゃんとオカリナ画面（P70参照）に記録されているので、忘れっぽい人も安心、安心。

11月14日改め

11月21日(土)を

先月号であんなに大きな字で発売日決定をお伝えしたのに、またも発売日が変更された。とは言っても、今回は1週間延びただけ。3年待った僕らにとっては、1週間ぐらいの延期じゃもう驚かないもんね(いばってどうする)。思い起こせば7年前の11月21日には、SFC版『ゼルダの伝説』が発売されたのだ。7年前を知ってる人も知らない人も、残すところあと1カ月。もう少しのシンボーだ!

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 時のオカリナ

妖精のオカリナ

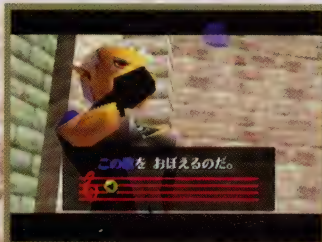
時のオカリナ

コントローラでオカリナを吹こう!

リンクが奏でるオカリナメロディの効果とは?

SFC版にも登場したオカリナは、特定の場所にワープできる便利なアイテムだった。今回も同じことができるが、他にも使い道があるようだ。特定の場所や人の前で吹くと、いろいろな効果があるという。たとえば閉ざされた扉が開いたり、メロディに感動してココロをふるわせた人が大事な情報を教えてくれたり…。つまり移動専用アイテムではなく、謎解きにも重要なアイテムということだ。オカリナの演奏はAボタンと4つのCボタンユニットを使う。ちゃんと楽譜が各ボタンのアイコンで表示されるので、誰でも吹きこなすことができるのだ。

ゲーム中に登場するオカリナは2種類ある。ひとつは「時のオカリナ」。ハイラル王家に伝わる秘宝で、その調べは聖なる「時の扉」を開くという伝説が残っている。もうひとつは「妖精のオカリナ」。特定のメロディを奏でると、コキリ族どうしでテレパシーによる会話ができるのだ。これで、リンクがコキリの森から離れた場所に行っても、同じコキリ族のサリアと話せるってワケ。愛でもささやくのか？遠距離恋愛、遠距離電話いやオカリナ（笑）。

⬆五線譜ならぬ四線譜上に、音符ではなくボタンアイコンで表示されるメロディ。吹くときは目を閉じているリンクがグー

⬆指笛でメロディを教えるインパ。こんなふうに、いろいろなキャラクターがリンクに役立つメロディを教えてくれる

待て!!

タイトル	ゼルダの伝説 時のオカリナ
発売元	任天堂
発売日	11月21日
価格	6800円
容量	256M
ジャンル	3Dアクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

はみだしゼルダ・ここもチェック!

オカリナを吹くとき3DスティックやRトリガーボタンを併用するとプロっぽくなる、と宮本さん発言にあったが、まさにそのとおりでした。めざせミュージシャン!

発売直前!『ゼルダ』の世界を総チェック!

「64ドリーム」で『ゼルダ』の紹介記事連載がスタートしたのが97年3月号（97年1月21日発売）。それから1年9カ月、さまざまな情報が毎月のように編集部に届いた。発売日がたびたび延期されたことで、結果的にずいぶん開発初期の段階から画面写真やゲームの仕様を任天堂は公開してきたことになる。通常のゲームならこんなことはなく、たいてい発売の数カ月前に完成版に近いものをお披露目するというパターンがほとんどだ。『ゼルダ』がそうならなかったことを喜びたい。2年近くの間には発表されたにもかかわらず、なくなってしまったアイテムや仕様も多い（たとえば馬を呼ぶ草笛や、剣のビーム攻撃）。開発サイドの試行錯誤が毎月ナマに伝わってくる感じがして、終わってみればスリリングで楽しい待ち時間でした。

⬅で、いよいよ何もかもが決定され、ゲームの発売を待つだけに。リンクの旅立ちは、プレーヤーの旅立ちでもあるのだ

コントローラ　AでアクションＢで剣!そしてZで注目だ!

宮本ゲームの操作性の良さは誰もが認めるところだと思うけど、なんでマリオやアーウィンがあんなに思い通りに動いてくれるのかというと、それは誰もが簡単に複雑なアクションが行えるよう、何度も何度も開発サイドで試行錯誤が積み重ねられてきたからなのだ。初期の画面写真では、剣はAボタンでした。

3Dスティック
移動／走る・泳ぐなど

ジャンプボタンはない。段差のある場所などでは、跳びたい方向にスティックを倒すと自動的にジャンプする。これが新システム、オートジャンプ！

Zトリガーボタン
Z注目

いろいろ便利な文字どおり注目の新システム。カメラ操作の少ないこのゲームでは、正面を向く（カメラを背後に動かす）ときもZ注目すればOK。

➡敵をZ注目すれば、ロックオンできる。戦闘時にはバツグンに便利で、特に飛び道具を使うときに有効。ねらった場所にビシッと決まると快感だ

⬅剣を持った状態でZ注目しながらAボタンを押すとジャンプ斬り。リンクのいさましいかけ声もグー

➡回転斬りはBタメと、3DスティックぐるりプラスBの2種類がありました。魔法メーターを消費する

スタートボタン
アイテムモード

いわゆるポーズ画面。右のような4種類の画面が現れる。ZかRトリガーで画面をくるくる回転切り替えできるんだけど、その動きから宮本さんがカレイドスコープ（万華鏡）って呼んでいたのを聞いたことがある。

⬅Cボタンユニットに装備できるアイテムの選択画面（Cボタンアイテムは73ページ参照）

Cアイテム画面

⬅剣、盾、服、ブーツが、それぞれ3種類まで増える。着替えるときはこの画面でね

そうび画面

⬅覚えたオカリナメロディや集めた精霊石などが表示される、重要アイテムコレクト画面だ

オカリナ画面

⬅フィールドではハイラルの全体マップ、ダンジョン内ではダンジョンマップを表示

マップ画面

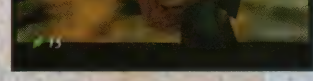
Rトリガーボタン
盾をかまえる

⬅盾をかまえたとき、3Dスティックでかまえた角度を変えることができる。戦闘時は防御も大事

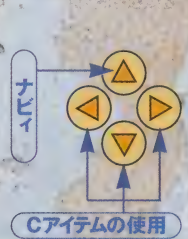
Bボタン
剣

剣がAボタンからBボタンに変更されたのはかなり最近（幕張メッセでもアトランタでも剣はAボタンだった）。剣の使用頻度が低いというよりは、Aのアクションボタンがそれだけ重要だってこと？　今度聞いておきます。

Aボタン
アクションボタン

画面上の青いアイコンに表示されたアクションを行うことができる。すげー種類があり。

Cボタンユニット

C上は、通常はリンク視点への視点変更だけど、ナビィが呼んでるときは彼女の話（ヒント）を聞くためのボタンとなる。

ナビィ
Cアイテムの使用

⬆他の3つのCボタンには好きなアイテムを装備できる。アイテムの使用も装備したCボタンで行う

はみだしゼルダ・ここもチェック！

剣は普通にBでヨコ斬り、ZプラスBでタテ斬りだ。またBボタンをタイミングよく3回押せば、3回目に攻撃範囲の広い斬りつけができる。とにかく剣は奥が深い。

全体マップ ここが冒険の舞台!ハイラル全土を大紹介!

ハイラルはとにかく広い。比べにくいけれどSFC版『ゼルダ』や『マリオ64』よりも全然広い。あんまり広すぎて、ある場所から別の場所に歩いていくだけで陽が暮れてしまう(比喩ではない。ホントに夕日が沈んで夜がくるのだ)。謎解きにつまってうろちょろしていたら、3回ぐらい朝がくるなんてことも。いやあ、馬があると、そりゃ便利だわ。

デスマウンテン

バクダン花が特産品の活火山。そこで暮らすゴロン族は、岩を食べて生活しているゴロ。

ゾーラの里

ゾーラ川の上流に魚類が進化したゾーラ族が暮らしている。キングゾーラが治めているゾラ。

⬇どこかで見た顔のヒゲ親父たちがいる、ハイラル唯一の牧場。ハイラル平原の真ん中にある。馬に乗ってレースもできる

ロンロン牧場

ハイラル城

ゲルドの谷

⬅コキリの森のすぐそばにあり、森から出られないコキリ族もここなら行動範囲の内だ

迷いの森

コキリの森

ここがゲームのスタート地点だ。ひとりが一匹ずつ妖精を持っているのが特徴の、コキリ族が暮らしている森。もちろんリンクもここで暮らしていて、ナマイキにガールフレンドもいたりする。最初のダンジョン「デクの樹サマ」は、リンクの家から歩いてすぐの場所にある。

各ダンジョンがどこにあるかは、ゲームをプレイしてみてのお楽しみ。歩き回って探してくれ。

ハイリア湖

⬆ハイラル南のハイリア湖畔には、つりぼりがあるようだ。興味のある人は、72ページへ急げ!

ハイラル平原

⬆馬で走れば気持ちよさそうな、はてしなく広がる大平原。どこへ行くにもここを通らなきゃ。

今月の謎のニワトリかつぎ

ここはニワトリ小屋?なぜかニワトリをかついだリンクが走りまわっている。ミニゲームの一種なのか、ただのニワトリいじめの写真なのか?どっちにしてもおもしろそう。他のニワトリが無関心なのがおかしい(笑)。

⬆70ページのアイテム一覧を見て、どこでニワトリをいじめようかなあと思ったあなた、ええかげんにしときなさいというオレもだ

今月の新キャラ いにしえの賢者ラウル

トライフォースを守るために「時の神殿」を作った賢者のひとり。肉体は滅びたが、その魂は「賢者の間」にとどまり、ハイラルの行く末を見守っている。動植物に姿を変えることができるらしいが?

⬅意識がないまま7年の月日が流れ、成長した自分の姿に驚くリンク。ここは「賢者の間」と呼ばれる異空間だ。賢者ラウルは、ゲーム後半の道先案内人なのか…?

はみだしゼルダ・ここもチェック!

Z注目しながらバック宙や横っとびといったアクションができる。敵との戦闘時、リンクのフットワークが軽いと余計なダメージを受けなくてすむのだ。

振動パックは、もちろんつりぼり以外にもぶるぶるする。あるアイテムを見つければ、アイテムのある場所に近づくと、ぶるぶるふるえて教えてくれるらしい。

ミニゲーム 「釣り」「的あて」「ボーリング」どれで遊ぶ?

苦しい戦いの息抜きに、おいしい賞品お目当てに、よってらっしゃい見てらっしゃい。これがハイラル名物のミニゲームだよ、お客さん!プレイ代金は100ルピー…、と言いたいところだが、今日は大マケにマケてタダにしてやらあ!ただし、見るだけだよ、お客さん。あとはゲームを買ってからのお楽しみでい!

⬅下に紹介する3つの他に、これまで紹介されたミニゲームらしきものと言えば、まずはロンロン牧場の草競馬。お金かかってます

⬅ミニゲームとはちょっと違うかもしれないけど、隠れんぼしながらそろそろ進むハイラル城の中庭イベント。これ、おすすめです

つりぼり

振動パックでぶるぶるくるで〜

いらっしゃい!釣りでっか?ええとこ来ましたわ、お客さん。うちのつりぼりは、そんじょそこらのつりぼりとちゃいまっせ。え?タコでも釣れるのかって?そんなことありまっかいな。サオ!サオでんがな。サオゆーても、「64ドリーム」の編集長やありまへんで。うちのサオは、サカナがかかるとぶるぶるきますんや。大物がかかったときのヒキなんか、そりゃえっらい騒ぎでぶるぶるしまっせ。ありゃ、お客さん、振動パック持ってはらへんの?ほな、あかん。はよ、買ってきい。

⬅エサ釣りではなく、ルアー釣りなのだ。なかなかテクニカルな釣りが楽しめそうだが、難しいかも…

➡つりぼりとは言っても、人工ではなく自然な池。まずはZ注目でポイント探し

⬅大物がかかった!このとき振動パックをセットしていれば、ぶるぶるくるのだ。持っていない人は、即買え、すぐ買え!

⬅66センチというコトにしとこうって、なんかいいかげんだなあ。大物の記録を更新すると賞品は?

⬅ここも同じつりぼり。時間が流れて夕方になっちゃいました。夜釣りもOKっす。昼と夜では、釣れ具合に差がでるかな?

的あてや

オッケーイ!ここはオトナのプレイスポット、ハイラル名物的あて屋!なんだい、こどもかい。いいや、今日は特別に遊ばせてやるぜ。ほれ、そこに立って、向こうを流れるルピーをパチンコでねらい撃つのさ。当たったルピーはアンタのもんだ。手っ取り早く稼ぐには、持ってこいだぜ。どうだい、ハマりそうだろ。えっ?おとなになってから来ると、弓が使えるかって?知るかよ、そんなこと。

⬅ルピーを稼ごうと思って、逆にルピーを減らした経験のある人いますか?ハマる人、ハマらない人。性格が出ます

➡ミニゲーム中は、こんな感じの視点になる。緑は1ルピー、青は5ルピー、赤は20ルピー、これハイラルの常識っす

ナゾのボーリング

あら、ぼうや、いらっしゃい。うちはある新アイテムを使って遊ぶボーリング屋よ。新アイテムならではのコーフンを保証するわよ。

⬅レーンの先にある標的の真ん中をねらう。ダーツとボーリングを足して2で割った感じ。もちろん命中すれば大当たりで賞品ゲット

おとな時代&こども時代 平和な城下町がリーデッドのうろつく廃虚に!

おとなになって様子が変わった場所として、これまでにロンロン牧場とコキリの森を紹介したが、今月はハイラル城下町の変わり果てた姿を公開しよう。こども時代のハイラル城下町は、市場があったり遊技場があったり、ニワトリが逃げ回っていたりと、とにかくにぎやかな感じなんだけど、7年経つと悲惨。あのにぎやかさは見る影もなくなり、辺りをリーデッドがうろつきまわる廃墟となっているのだ。城下町に住んでいた人々はどこへ行ったのか?ハイラル城はどうなったのか?ハイラル全土がこんな状態なのか?

⬆いちばん左がこども時代の城下町。陽気なBGMが聞こえてきそうな、平和な感じ。それが7年後にはリーデッドだらけに…

⬅ぼやぼやしているとしがみつかれて体力を奪われる。回転斬りで、くたばりな!

アイテム　おなじみアイテムや新アイテムをドーンと紹介！

お待ちかねのアイテムを判明している範囲で紹介しよう。アトランタE3バージョンとの違いは、馬を呼ぶ「草笛」がなくなったこと。魔法系以外のアイテムでSFC版からなくなったものは、「虫取りアミ」や「ムドラの書」（ハイラルの古代文字が読める）など。主な攻撃アイテムは、ほとんど当選した。

←Cボタンにセットできるアイテムの一覧表示画面。よく使うアイテムを3つ選んでセットしておけば、たびたび入れ替える必要がない

デクの棒（こどもリンク専用）

敵をたたくなどして、剣のかわりになる。折れるとなくなる。以前に紹介した、折れて1/2になってしまうという仕様はなくなった。

妖精のパチンコ（こどもリンク専用）

敵や遠くにあるものをねらい撃つことができる。敵をZ注目でロックオンすれば、ねらった場所にビシバシヒットする。タマはデクのタネで、補給が必要。

ブーメラン（こどもリンク専用）

敵を倒したり、動きを止めたりできるおなじみのアイテム。投げると手元に戻ってくる。これもZ注目して使えば便利。

デクの実

地面に向かって投げつけると、パシッと光って敵の動きを止めることができる。そのスキに剣などで攻撃して、敵を倒す。おとなもOK。

オカリナ

特定の場所や人物の前で吹くと、何かが起きる。また特定の場所にワープすることもできる。攻撃アイテムではないけれど、このゲームで最も重要なアイテムになることは間違いない。くわしくは69ページへゴー。

バクダン

攻撃アイテムとしてはもちろん、壁や地面を破壊して、隠し穴を見つけるのに絶対必要なアイテム。お世話になるよ、コレ。ちなみに左の画面写真は、デスマウンテン特産品のバクダン花です。すぐ爆発するので携帯することはできないのだ。

妖精の弓（おとなリンク専用）

シリーズおなじみのアイテム。普通の矢の他に、魔法をセットして放つこともできるらしいが（宮本さん談）。

フックショット（おとなリンク専用？）

ねらった場所にフックを突き刺し、クサリの伸び縮みで移動できる。2D表示のSFC版から、見事に進化した。

ハンマー（おとなリンク専用？）

アトランタのE3ではセットされていたが、未だ画面は公開されず。無事に当選するのか？消えてなくなるのか？気になるぞ。

魔法アイテム？

これまでにリンクの魔法は一種類も公開されていない。魔法メーターが存在しているので、魔法があるのは間違いないけど、どんな種類の魔法が使えるのかは結局ナゾのまま。11月21日に確認してくれ。

お待たせ！フックショット初公開！

←フックショットを片手にカカリコ村を走るリンク。背後にそびえるのはデスマウンテンだ

➡フックショットが突き刺さる場所には、赤いマークが表示される。こんな感じで高い屋根に上がることもできるのだ。攻撃にも便利

もちろんビンも重要アイテムだ

←クスリ屋。ビンにはクスリだけでなく、他のモノを入れて持ち歩けるよ、きっと

➡リンク「赤いクスリ」を飲む。ごっきゅごっきゅごっきゅ、ぷはーって感じ。クスリなのに、うまそうに飲むなあ、この人…

その他

他にもイベントなどで入手したアイテムも、Cボタンにセットして使うことができるのだ。誰かに渡してなくなったりもするけど、代わりに別のアイテムが入手できたりするかも。アトランタでは、「タマゴ」があったなあ。

はみだしゼルダ・ここもチェック！

魔法はハイラルのどこかにあると言う「大妖精の泉」で、大妖精から教わらないと使用できないらしい。だからゲームスタート時には、魔法メーターが存在しないのだ。

オプション画面で選べるサウンドオプションに、いつものモノラル、ステレオ、ヘッドホンに加え「サラウンド」が登場。より効果的に、3Dサウンドでゲームを楽しめる設定だ。

ダンジョン 危険なトラップがリンクを襲う「氷の洞窟」!

以前に少しだけ公開されたことがある「氷の洞窟」。ただ寒いだけの場所かと思ったら、こんなに危険な場所でした。71ページで紹介したハイラル全体マップには、寒そうな地域が見あたらない。いったいどこにあるんだろう？画面にカギのマークが表示されているということは、ここもダンジョンか？

⬅天井からスルドイつららが落ちてくるわ、地面からはニョキッとのびてくるわ、めちゃくちゃ危険な感じのステージだ

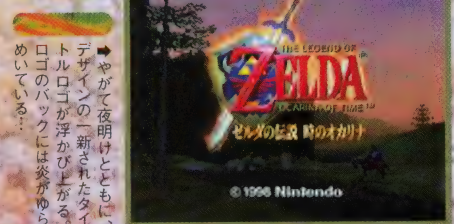
➡今度は回転する氷の刃がリンクを襲う！地面は凍結しているため、もちろん足元がツルツルすべり走りにくい。つらそうっす

⬅強力な冷気を吐き出す敵に、とうとう氷づけにされたリンク。こうなると動けないよなあ、もちろん。どうやったら溶けるの？

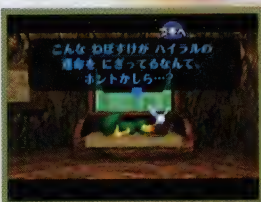
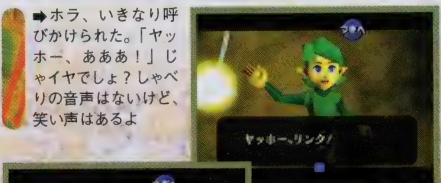
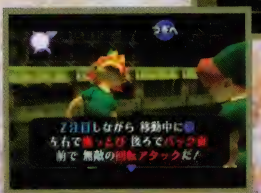
電源オンから「デクの樹」クリアまでを実況中継!

静かな静かなオープニング

【謎解きのネタバレはないので安心してお読みください】9月某日、ついに編集部にサンプルロムが届いた。おごそかに電源を入れる。ヒヒーン…、遠くから馬の鳴き声。パカッ、パカッという蹄の音が聞こえてきた。朝焼けの平原を、馬に乗ったリンクが駆けていく…。静かな静かなオープニングだ。なんだか、すごく意表をつかれた感じ。でも、すごくいい。ずっと見ていたい気もするが、グッとスタートボタンを押す。

⬅画面右から左へと駆けていくリンクを、カメラがロングショットでとらえる。ここでの音楽も、とても静かな、朝露のような曲

➡やがて夜明けとともに、デザインの一新されたタイトルロゴが浮かび上がる。ロゴのバックには炎がゆらめいている…

起きてリンク! 冒険の始まりだ!

名前を入力してゲームスタート。いろんな人から名前を呼びかけられるので、くれぐれもテキトーな名前をつけないように。「あああ」とかつけるやつは、プレイするな！デクの樹サマの語りから、物語は始まる。ナビィを呼びつけたデクの樹サマは、リンクを連れてきてほしいと彼女に頼んだ…。

⬅ナビィがリンクの家に入ってくるまでの演出がすごくいい！画面で見せようと思ったけど、動いていないと意味がないんすよ

➡ホラ、いきなり呼びかけられた。「ヤッホー、あああ！」じゃイヤでしょ？しゃべりの音声はないけど、笑い声はあるよ

⬅コキリの森のこどもたちが、リンクの操作の基本を教えてくれる。SFC版の頃にはなかった、任天堂ゲームの最近の傾向

コキリの剣とデクの盾を入手せよ

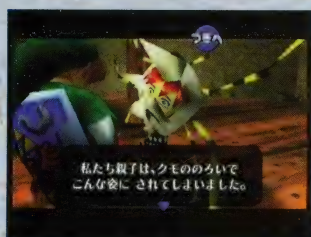
リンクは最初、剣も盾も持っていない（Bボタンアイコンも Cボタンアイコンも空白でしょ）。剣がないと草刈りもできない。まずはそれを探すことからだ。意外とわかりにくい場所にあったぞ。

⬅剣を探すため、ぐるぐる歩き回る。編集部では数人が軽い3D酔いに。ちなみに、コレ書いてる本人は全然平気でした

「森の練習場」操作の練習

⬅剣を入手したら、こんどは剣の使い方を練習しておこう。草刈りでルピーを稼げば一石二鳥。しかし、このコかわいいなあ

➡ありゃ、看板が切れたよ！こういうなんてことのない作り込みが楽しい。タテ斬りすると、ちゃんとタテ方向に切れる

おまけ 新着写真一挙大放出!あとは買ってのお楽しみ!

⬅クモの呪いにかけられて、こんな姿になった人がいました。この人たちを助けてあげると、何かいいことありそうな気がする…

⬅ハイラル城下町の先にある「時の神殿」。ここでリンクはこどもからおとなへと時空を飛び越えることになるのだろう

➡的あて屋の主人はミック・ジャガーみたいなクチビル。登場キャラクターのユニークさでは、任天堂史上最高のゲームになるかも

⬅カカリコ村には大きな風車がある。もちろん中に入ることも可能。一見何もなさそうだけど、そういう場所があやしいのだ

まよいの森で迷いました

コキリの森からはデクの樹サマの広場、ハイラル平原、そして迷いの森に続くルートがある。ハイラル平原にはこの時点では出ることができないので、迷いの森に行ってみる。お話を進めるだけでなく、道草って大事だからな、このゲーム。で、迷いました、すぐ。じゃあぼちぼちデクの樹サマのところに行ってみるか…

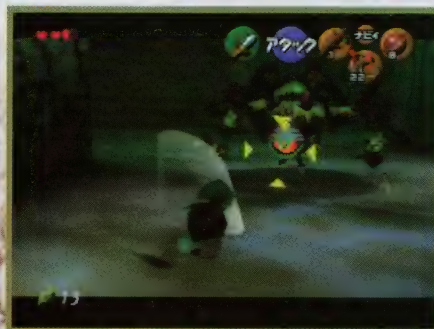
⬅迷いの森の中。どっちへ行こうかな…、こっちかな…、こっちだ!って行った方向は、たいてい森の入り口に戻されます

➡迷いの森は奥深く続いていて、森の聖域と呼ばれる場所へと通じていた。コキリの森と迷いの森、どっちもBGMがすごくいい

「デクの樹サマ」の中へ…

デクの樹サマの中が最初のダンジョン。謎を解いたとき、宝箱からアイテムをゲットしたとき、あのなつかしい音楽が鳴り響く。音楽だけでなく効果音もバッグン。デカい音でプレイせよ!

⬅あのクモの巣をどうやって破るかがこのダンジョンの謎解きのひとつ。最初のダンジョンにしては、いろいろ仕込んである

➡3Dであることをフルに活かしたダンジョン作りとなっている。フとしたところで、ああ、N64の『ゼルダ』だなあと思う

⬆ダンジョンボスはゴーマ。ボスには、そのダンジョンで手に入れたアイテムが有効である。これ『ゼルダ』の常識

森の精霊石ゲット!ハイラル城へ!

ボスを倒して、デクの樹サマから森の精霊石を入手。ここまでが長い長いオープニングという感じ。これで森から出られるようになるワケだが、ハイラル平原を目にしたときの開放感は、待ち続けた人なら泣くかもしんない。

⬅やっと森から抜け出て冒険に旅立つのはリンクではない。待ち続けた友よ、君のことだよ!お先にプレイしてすまんすまん

次号ゼルダ発売記念! 最初の3ダンジョンを別冊付録で完全攻略!

はみだしゼルダ・ここもチェック! 結局ナビィはしゃべることになった…けど、「スペースワールド」のときみたいに日本語はしゃべらないみたい。どんなふうにしゃべるかは、11月21日のお楽しみ。

バンジョーとカズーイの大冒険
BANJO KAZOOIE
タイトル バンジョーとカズーイの大冒険
発売元 任天堂
発売日 12月6日
価格 6800円
容量 128M
ジャンル アクション
プレイ人数 1人用
祝！発売日決定!!
クリスマスプレゼントはこれに決まり!

Introduction I 『バンジョーとカズーイ』はこんなゲームなんだ!

イントロダクション あの宮本茂さんをもうならせた傑作アクションゲーム、それがこのゲームなんだ

N64発売以来最初にして最高のソフト『スーパーマリオ64』。そのソフトに匹敵するおもしろさを持つのが、この『バンジョーとカズーイの大冒険』だ。ステージを冒険する面白さや、意外な発見の驚き、そして何より楽しい愉快な画面と、すべてのアクションゲームの面白さを追求した出来になっているんだ。発売日も正式に決定し、後はプレイするのを待つばかり。64ドリームも今月から、このソフトの面白さを徹底解説していくからね。まずは、個性豊かなキャラクターたちを覚えてちょうだい!!

様々なアクションを満喫できるし、何しろ爽快感抜群!!

ステージの特徴も楽しみのひとつ。何を見つけるか?!

Character C 個性豊かな主要キャラクターを大紹介だ!!

キャラクター 動物なんだけど人間っぽい。人間っぽいけど動物っぽい妙なキャラが登場するぞ

踊ることと眠ることが大好きなクマ。気分がいいとディスコダンスを披露。好物はハチミツ

わがままでイジワルで、悪〜いことが大好きな魔女。人々の美しさを盗み、自分のものにしようと……

カズーイ

バンジョーとチームを組む、やたらせっかちなメスのトリ。口うるさいのが玉に瑕

マンボ・ジャンボ

正体不明の呪術師。グランチルダが魔女スクールに通っていた頃の先生という噂も……

バンジョーのとってもかわいい妹。妹思いのバンジョーとは大の仲良し

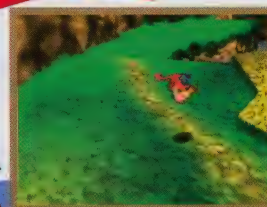
ブレンチルダ

グランチルダの妹。でも何から何まで姉とは正反対の心優しい妖精

チューティの友達のモグラ。バンジョーたちの冒険を助けるためアドバイスをくれる

Action A

多彩なアクションを早く体で覚えてちょうだい

アクション とにかくステージごとに登場する新アクションの数々。覚えるだけでも大変かもね

バンジョーの攻撃方法、ツメツメパンチだ

ジャンプ中で使うとしばらく浮いていられる

とんぼがえり
ジャンプ

カズーイのクチバシで空中の敵も倒せるぞ

バンジョーがでんぐりがえしで体当たりする

カズーイのクチバシで攻撃できるぞ

Object 0 さらわれたチューティを助け出すんだ

もくてき グランチルダにさらわれたチューティを助け出すため、冒険の旅に出るんだ

ゲームの進め方

ゲームはただ単にステージをクリアしていくのではなくて、『マリオ64』同様、ステージを探しながら冒険していくんだ。ステージを探すこともまた、冒険につながっていくってことだぞ。

まず最初はアクションの基本を学ぶんだ!!

最初は冒険のスタートとなる「クルクル山のふもと」でボトルズから基本アクションを学ぶところから始めよう。後半のステージでもそうなんだけど、そのステージで覚えられるアクションというのがあって、それはボトルズに教えてもらわないと学ぶことができない。というシステムなんだ。なので、まずはボトルズを探そう。

ボトルズはちょこっと盛り上がった土の山の中にいるんだ

ここでアクションを学ばないと、使用することができないぞ

「グランチルダのとりで」にいざ、乗り込むのだ!!

基本アクションを覚えたら、魔女グランチルダのとりでに行こう。とりでは複雑な構造になっていて、この後紹介する「ジグソーピース」や「オンプ」を集めないと開かないドアがあるんだ。このとりでをウロウロしながら、新しい冒険のステージを探していくってわけ。意外な発見もあったりして、これがまた楽しいぞ。

この長いつり橋をわたって、グランチルダのとりでに行こう

とりでの内部は複雑だ。一体どーなっているのか不思議だぞ

ステージに入るにはジグソーピースを探すこと

各ステージに入るには、そのステージで決められた「ジグソーピース」が必要なんだ。最初のピースはすぐに見つかるから、これで「マンボまうんてん」というステージに入ることができるぞ。後はステージ内でピースを探し出して、次のステージに入るために必要な数をとって集めておくっていうことなんだ。

最初のピースはすぐに見つかる。これをはめてステージに!!

意外なところにピースは現れる。どーやってとるのかな?

ステージ内では「オンプ」とジグソーピースを集めていこう

ステージ内でいろいろなイベントをクリアするごとに「ジグソーピース」が入手できる。1ステージに10個のピースがあるので、がんばって探し出してみよう。とにかくステージ内で、色々試してみることが大切になってくるんだ。

どーやってとるのか悩んじゃう。さてどうする?

オンプを集めるとオンプドアが開くぞ!!

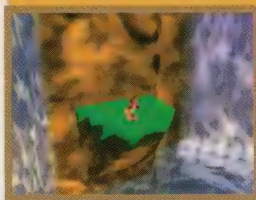
ステージには「オンプ」というものもあって（名前通り音符の形をして、ステージ内に落ちている）このオンプの累計数で開くドアが「とりで」内にあるんだ。だから、各ステージでは、この「オンプ」も取り逃がさないようにしよう。「オンプ」は各ステージにそれぞれ100個ずつあるんだ。見つけられるかな?

いよいよ楽しくて愉快な冒険の始まりだ!!

ステージ それでは、冒険の始まりと序盤戦の3ステージを紹介していこう。

クルクル山のふもと

バンジョーの家からスタート

まずは基本アクション取得のステージ。ボトルズを探し出して基本アクションを学んでいこう。ここでは、まだジグソーピースやオンプは出現しないぞ。準備ができたら「グランチルダのとりで」へ!!

滝の中に何か見えるぞ!! 取りにいけるか

バンジョーの家からスタートするんだ

始まりと言っても結構広い。まずは基本アクションを取得するところからから始めていこうね

準備ができたら、このつり橋を渡って「グランチルダのとりで」に行くのだ。いよいよ本編開始!!

グランチルダのとりで

魔女のとりでは秘密がいっぱい!!

さあ「グランチルダのとりで」だ。といってもただ、グランチルダの肖像画が飾ってあるだけなんだけど……。でも実は、ここはただの入り口。ここからすべてのステージへの道が開けていくんだ。まずは、右に見える通路から、最初のステージ「マンボまうんてん」に行けるんだけど、この後覚える様々なアクションを使えば、さらに進める方向が出てくるってわけだ。まずは、「マンボまうんてん」に向かってみよう。そしてある程度、「マンボまうんてん」でジグソーピースを集めたら、また「とりで」に戻ってみよう。きっと新たな道が開けているはずだぞ。ワクワクするような冒険の始まりだ!!

何もなさそうな場所なんだけど……。果たして道はあるのか?!

右側に抜ける通路を発見。ここに行ってみることにしよう

マンボまうんてん

最初にして楽しいステージだぞ

その名の通り、ステージ内は起伏に富んだ「マンボまうんてん」。ここでの目的はジグソーピースを探すことと、オンプをとること。でも、ジグソーピースなんてどこにあるのかな? と思っていると何やら巨大なコングがいたり、バンジョーでは登れない場所があったり……。謎解きのセンスも要求されるステージの始まりだ!!

またこの場所に戻ってくれば、このステージを抜けられるんだ

橋の上にはオンプがいっぱい。全部残さず拾っていこうね

何やら怖そーなウシさんが向こうに

マンボ・ジャンボ発見!! 変身できるの?

ここを登っていくのは至難の業…

出た!! 巨大コング倒せるのかな?

おたからザクザクビーチ　リゾート気分の南国ステージだ

続いては海辺のステージ「おたからザクザクビーチ」だ。太陽の日差しがまぶしい中、海に潜ったり、高～い山にも登ったりできるステージなんだ。しかも、ここではカズーイの力で大空を飛ぶことができるんだ。と～っても気分爽快な冒険ができそうだぞ。

ここがステージの始まりの場所だ

船長が困っているらしい。助ける?

何やら巨大なヤドカリがいるぞ～

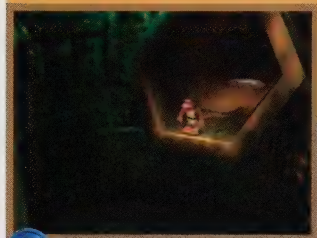
大空を羽ばたいて飛んでいけるのだ

お空からならステージも見渡せるよね。意外な発見があるかも

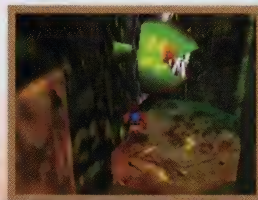
おおっと!!ここにジグソーが……

水の中ではサメが登場するんだ

クランカーのどうくつ　泳げない人は辛いかな……

今回紹介する最後のステージはここ。ステージのメインは水中なので、泳ぎをマスターしないと辛いことになりそうだね。それにしても水の表現がメチャメチャキレい。これみるだけでもスゴイぞ。

入り口を見つけるのが難しいかな

この水路を抜けていくと……

この巨大な顔がクランカーだ。どーやら彼も困っているらしい

水中ステージは息継ぎを忘れないでね

とにかくジグソーを探していくのだ

オンプを探すのも冒険のひとつなんだ

オンプを集めていくことで、この後登場する「オンプドア」を開いていくことができるんだ。絶対取り忘れしないようにね。

意外なところにオンプがあるぞ

タイトル	Let'sスマッシュ
発売元	ハドソン
発売日	10月9日発売中
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応(1P)

本格派なんだけどとってもコミカルなテニスゲーム『Let'sスマッシュ』。もうプレイしたかな? 今回は、試合などでゲットできる特殊な着せ替えアイテムの入手条件を紹介するぞ。まだゲットしていないものは要チェックだね。

頭 special item

アイテム	対戦者・条件
サンタのぼうし	だるま落とし3位以上
むぎわらぼうし	ナファルと対戦
シルクハット	パネルでビンゴ3位以上
スキンヘッド	爆撃ドラム缶3位以上

上半身 special item

アイテム	対戦者・条件
ねこのシャツ	タピンノと対戦
かいじゅうのからだ	サトシと対戦
サンタのふく	コッチャネと対戦
ウェディングドレス	フェミナと対戦
えんびふく	ギーナスと対戦
セーラーふく	マキと対戦
メイドふく	ヨーシャと対戦
かわジャン	コーニャンと対戦
ビキニのみずぎ	ロージアと対戦
ワンピースみずぎ	ワッフェと対戦
みずぎ	ロブスキーと対戦
タンクトップ	ケオティと対戦
ジージャン	ワジーと対戦
ジャケット	アーリーと対戦
フリルのブラウス	チンギスと対戦
たいそうぎ	ネキと対戦
コーチのジャージ	ボレー練習（25球以上）ハード100%
ミズノシャツA	男でオーストラリア優勝
ミズノシャツB	女でオーストラリア優勝

下半身 special item

アイテム	対戦者・条件
ねこのパンツ	ウィンギルと対戦
かいじゅうのパンツ	タンチャと対戦
サンタのズボン	デッカーと対戦
ドレスのスカート	ビラフと対戦
えんびふくのズボン	ワジーと対戦
セーラーのスカート	ナファルと対戦
ジーンズ	サンパレスと対戦
メイドのスカート	シェリアと対戦
ビキニのパンツ	ロージアと対戦
ワンピースのパンツ	ワッフェと対戦
みずぎのパンツ	ロブスキーと対戦
フリルのスカート	マレイラと対戦
ぶるまぁ	コーニャンと対戦
コーチのズボン	スマッシュ練習（25球以上）ハード100%
ミズノパンツ	男でオーストラリア優勝
ミズノスコート	女でオーストラリア優勝

シューズ special item

アイテム	対戦者・条件
ねこのシューズ	ビラフと対戦
かいじゅうのあし	アーリーと対戦
サンタのくつ	ロブスキーと対戦
ハイヒール	マレイラと対戦
ぞうり	ウィンギルと対戦
アラビアンなくつ	サンパレスと対戦
あしびれ	ロージアと対戦
カエルのスリッパ	ヨーシャと対戦
コーチのシューズ	ストローク練習（25球以上）ハード100%
ミズノシューズA	男でフランス優勝
ミズノシューズB	女でフランス優勝

手袋 special item

アイテム	対戦者・条件
ねこのてぶくろ	サトシと対戦
かいじゅうのて	マキと対戦
あかいロングてぶくろ	チンギスと対戦
くろいロングてぶくろ	タピンノと対戦
しろいロングてぶくろ	タンチャと対戦
あかいてぶくろ	デッカーと対戦
しろいてぶくろ	フェミナと対戦
スノボてぶくろ	ケオティと対戦
ボクシンググローブ	ギーナスと対戦

ラケット special item

アイテム	対戦者・条件
へら	マキと対戦
フライパン	シェリアと対戦
がくせいカバン	サトシと対戦
デカバット	ネキと対戦
コーチのラケット	サーブ練習（25球以上）ハード100%
ミズノラケットA	男でイギリス優勝
ミズノラケットB	男でアメリカ優勝
ミズノラケットC	女でイギリス優勝
ミズノラケットD	女でアメリカ優勝

アクセサリ special item

アイテム	対戦者・条件
ねこのみみ	パネルでビンゴで1位
ねこのしっぽ	パネルでビンゴで2位以上
かいじゅうのしっぽ	ダッシュでボレー2位以上
サングラス	ギーナスと対戦
めがね	コッチャネと対戦
まるいサングラス	フェミナと対戦
あやしいサングラス	マレイラと対戦
あたまのあかいリボン	ワッフェと対戦
こしのあかいリボン	デッカーと対戦
あたまのきいろいリボン	ワジーと対戦
こしのきいろいリボン	タピンノと対戦
ウサギのみみ	だるま落としで1位
ウサギのしっぽ	だるま落としで2位以上
てんしのわ	爆撃ドラム缶で2位以上
てんしのはね	爆撃ドラム缶で1位
あくまのつの	パネルでビンゴでビンゴが出たとき
あくまのはね	ダッシュでボレー30000点以上
とのさまのまげ	全てのドラム缶を壊す
チョウネクタイ	サトシと対戦
ネクタイ	ロージアと対戦
ネックレス	ビラフと対戦
あかいランドセル	だるま落としで連続で全部壊す
くろいランドセル	ダッシュでボレー3位以上
ちょびひげ	ケオティと対戦
とさか	タンチャと対戦

今月も中植せんせ～十八番の『ゼルダ』です。
今回はお待たせの大人リンクですよ。奥さん!!

DREAM DRUNKER

中植茂久

▶なんと今月もゼル伝ネタです。ヘタすると来月もゼル伝かも…。ゼル伝ばかりでもうしわけありません（笑）。また感想とか送って下さいネ！

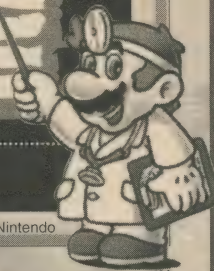
▶ポケモンピカチュウバージョンの『ピカチュウのサマービーチ』で6124ポイントをマーク！7000点は可能なのだろうか？成功した人は御一報を。商品は無いけど。

●ファンレターを出すといいものをつけて、お返事をくれる中植せんせ～。せんせ～そろそろ2pとかやりましょうよ!!

そんな中植せんせーに励ましのお便りを　【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-1364ドリーム『なぬDD』係り

●はみだし仙人

Q N64はまだまだ進化しますか？（北海道・三浦淳嗣）

A 進化の余地はあるが、N64の盛り上がり具合、任天堂のやる気しだいじゃね。

64DDってなーに？　発表されてからずいぶんと経ってしまったしな。最近N64仲間になった人は知らんかもしれんので、ちょこっと概要をまとめてみたいと思う。分かってる人ももう一度おさらいしてみよう。

Q 64ドリームの読者になったばかりで64DDのことがわかりません。

（千葉県／ゆーい）

こういう読者はゆーいさんの他にも結構おるじゃろうから、一度まとめてみようか。正確にはNINTENDO64ディスクドライブと言って、N64本体に接続して使う拡張機器じゃ。ディスクドライブとは、ディスクを読み書きする装置じゃな。「読む」に加えて「書く」ことができるのが64DDの最大の特長なのじゃよ。

現在のゲーム機で主流のCD-ROMは、データの読み出しのみが可能じゃ。セーブデータは、メモリカード等に記録しておるな。PSの場合、セーブ領域は2メガバイトとなっておる。64DDは、データの読み出しと記録の両方をそれのみで実現する。総容量は64メガバイト（『マリオ64』の8倍）で、うち半分の32メガバイトを記録にまわすことができるのじゃ。ひとつのゲームについて、PSのメモリカード16枚分という膨大なセーブデータを持てるわけ。例えばRPGなんかでは、街の住民ひとりひとりについてデータを持たせたり、プレイヤーが平原に建物を作っていき、巨大な都市を完成させたりしても、余裕でその状態をセーブできちゃうんじゃな。まだ具体例は見えていないのが現状じゃが、発売のおりには、この特性を生かした驚異的なアイデアを盛り込んだゲームが、我々に新しい楽しみをもたらしてくれるはずじゃ。

ROMカセットに比べてディスクはローコスト、つまりゲームが安く買えるというメリットもある。スーパーファミコンのFXチップのように機能を拡張するチップを積んだROMカセットを差しておき、ゲーム自体はディスクから読み出すということも可能になるな。通信機能と組み合わせて任天堂のコンピュータと接続し、ゲームのデータを書き換えるなんてこともできるぞ。他にも色々な利点があるのじゃが、それは今後も本誌で随時紹介していくので、どうぞお見逃しなく。そして補足。64DD用のディスクは「NINTENDO64ダイナミックデータディスク」というみたいじゃ。略して64DDDか？

弱点も直視してみようか。ファンたる者、いいとこも悪いとこも知っておく方がええのじゃ。あんまり雑誌でこういう事は書かれないしな。

64メガバイトという大容量も、CD-ROMと比べるとたったの10分の1。容量を食うムービーの実現は絶望的じゃろう。また『時のオカリナ』が256メガビット、つまり32メガバイト（8ビット=1メガバイト）なのじゃが、それと比べても2倍でしかないのじゃ。64DDの発表当時はすごい数値だったのじゃがのう。CD-ROMに比べて読み出しが速いというのも、今となっては12倍速CD-ROMドライブのドリームキャストが発表されてしまったしな。5回に渡る発売延期の間に、ことごとくスゴさがかすんでしまった。その発売延期は、ソフトの開発の遅れが原因じゃ。64DD本体はとっくの昔に完成しておる。「より良いゲームを」というのが公式発表じゃが、本当は「ゲームを作るのが超大変」ってところじゃなかろうかのう。任天堂のように資金力があればええが、1本のゲームに社運がかかるようなサードパーティは、64DDのゲーム開発を敬遠するかもしれん。どんなにすごいハードも、ソフトに恵まれなければ…じゃ。最高・最低の両方のシナリオを想像しながら、今後の動向を見守って行こう。

Q N64は最高何万ポリゴン出せるんですか？

（秋田県／伊藤剛）

最低10万ポリゴンという数値が公式発表値みたいじゃね。他のハードと比較しますか？　知りたい？　うむむ。では書いておくぞ。プレイステーションが秒間36万ポリゴン、ドリームキャストが秒間300万ポリゴン以上。サターンは未公表みたいじゃな。た・だ・し！　これらの数値は、テクスチャーやシェーディングどころか、音楽もなーんもなしの状態で、ただの多角形としてのポリゴンを表示した時のものじゃ。実際にゲームを動かした状態でのポリゴン数は、もっと少なくなるぞ。目安にはなるが、あんまり考えなくていい数値じゃないかな。どっちにしても、ドリームキャストはすごいのう。

ほんじゃ、今月はここまで。

今月のデス仙人

64DD関連の後半、ネガティブでしたか？　提灯記事はどうかと思ってのう。わし、編集部に属さない一ライターにすぎんからな、ちょっとかましてみました。クビもありますか？　ていうかカミソリとか送らんでね、開けるのは編集部のみなさんじゃから。

先月部屋探ししてると書いたけど、当然大家さんからの連絡もなく不動産屋で部屋を決定し、引っ越し敢行中です。部屋の中ぐっちゃぐちゃ。仕事用のパソコンと、冷蔵庫とテレビだけが機能している状態です。意外と生きていけるのね。無駄な物が多い生活をしとるんじゃのう。筋肉痛に耐えながらキーボードを叩いた今月の講座でした。

◆すんまへん、画像を用意する時間ありませんでした。来月は新居からお送りします

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

REPORTER
YUTAKA
大渕 豊
OHBUCHI

1968年、東京都生まれ。国内だけでなく海外のゲーム事情にもめちゃくちゃ詳しいネットワーカー

Game Street Journal

トーキョー発 ゲームストリートジャーナル

今月は海外事情通のオオブチ氏がレア社をレポート！

はじめまして。突然出てきて誰だコイツ？とお思いの読者もいることでしょう。自己紹介をしますと、私はアメリカのゲーム雑誌「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」の日本特派員を務めている者です。これから永見さんと毎月交代で海外のN64関連の情報をお伝えしてく予定ですのでどうぞよろしく。さて私の担当する第1回目の話題は、任天堂と並んで最もN64を知っているといえるゲームメーカー、レアについてです。

アメリカ市場はN64の発売当初から盛り上がりっぱなしですが、それを支えている任天堂の最も重要なパートナーがイギリスの開発会社レアです。そんなレアの歴史を紐解いてみましょう。70年代後半、イギリスのアシュビー・デュラ・ズーシュで、ティムとクリスのスタンパー兄弟はアーケードゲームの移植に携わっていました。80年代初頭に一般家庭にコンピュータが普及しはじめると、1982年にアルティメット（Ultimate Play The Game）を設立、それまでの経験を生かし当時の8ビット機向けにゲームを製作、『Jetpac』『Atic Atac』といったゲームで大成功を収めます。MSX版の『ナイトロアー』（日本デクスタ）も当時のアルティメットの作品のひとつです。

80年代中頃にファミコンが登場すると、その可能性に着目。イギリス国内の市場への失望感もあいまって、ファミコン向けゲームソフトの開発を決意。スタンパー兄弟は1985年、アルティメットの一部門としてレアをウォリックシャー州トワイクロスの文字どおりの片田舎に設立します（後にレアは独立、アルティメットは市場から姿を消す）。レアの持つ技術力はNOAに認められ、以降ファミコン向けに60本ほどのゲームを開発（ただしそのほとんどが日本では未発売）。この中には『バトルトード』（日本コンピュータシステム）『RC Pro-Am』『Marble Ma dness』などがあります。

そして任天堂がスーパーファミコンを発表するとレアはまたもや賭けを、それも社運を（！）賭けに出ます。続編ものの『バトルトードインバトルマニアックス』（日本コンピュータシステム）など数作を出した他は沈黙を守り、同じようなゲームを繰り返し作ることに飽き足らず、当時としては極めて高価な開発機器を購入、基礎研究に勤しむのです。その結果、高性能のレンダリング機器のCGをスーパーファミコン上で表示させることに成功、これが後に『スーパードンキーコング』となって結実。これ以降、スーパーファミコンでは『スーパードンキー～2・3』『Killer Instinct』といったゲームをアメリカをはじめ世界中で大ヒットさせました。

このように早い時期から高性能の開発環境で経験を積んでいたためか、レアはN64でも素晴らしいゲームを送り出しています。『Killer Instinct Gold』『ブラストドーザー』『ゴールデンアイ』『ディディーコングレーシング』といずれも好評を博し、中でも『ゴールデンアイ』は売り上げの面でも評価の点でも群を抜いたゲームとなりました。アメリカでは300万本以上を売り上げ、未だに売り上げトップテンに顔を出し、アメリカ、ヨーロッパ双方のゲーム見本市で最優秀作品の栄冠に輝いています。

こうしたレアの実績は、任天堂が同社の株式を25%取得していることからも裏付けられるでしょう。そしてレアはこれまで以上に自己主張をはじめたといえるかもしれません。『ディディー』のセーブデータ管理方式や、オープニングデモがスキップできないことはその一例です。実際『ディディー』以降のゲームは発売レア、販売任天堂という形になっています。もちろんそれが質的な変化を意味するとは考えにくいことですが…。

現在レアでは、任天堂の情報開発部よりも多い250人体制で次なるヒット作を開発中です。日本で次に発売されるレアのゲームは『バンジョーとカズーイの大冒険』。先行発売されたアメリカで大ヒットを記録したこのゲーム、分かりやすくいえば『マリオ64』の絵も音も全てをグレードアップしたもの、といって間違いはないでしょう。「N64を持ってて良かった」と思えるような素晴らしいゲームです。『ゼルダ』と『ピカチュウ』もいいけど『バンジョー』もお忘れなく。

その他、開発中の主なゲームには『ゴールデンアイ』の実質的な続編である『Perfect Dark』、森、西部、古代ギリシャなどを舞台にリスのコンカーが活躍する『コンカー64～12の物語』、それに『バンジョー』の続編の『Banjo-Tooie』など期待のゲームが目白押しでホントに楽しみです。 レアは来年の初頭にも新社屋へ移転、さらに充実した環境でゲーム開発に望むようです。きっとこれからも素晴らしいゲームを送り出してくれることでしょう。それではまた次回！

◆これがオオブチ氏が日本特派員をつとめる「ELECTRONIC GAMING MONTHLY（略称EGM）」。その最新号をオオブチ氏より4名の読者のみなさんにプレゼント！ 宛先は64ドリーム編集部「ゲームストリートジャーナル係」まで（〆切は11月20日）

参考文献: Edge 1998/Christmas issue, http://www.futurenet.co.uk/edge/html/Rare, http://www.rareware.com/

●はみだしジャーナル
インターネットとテレビゲームをこよなく愛すオオブチ氏に今月号の感想や意見、はたまた励ましのEメールを送ってね！（アドレスはVYL00451@nifty.ne.jp）よろしく！

読者の手紙から

N64フォーラム

朝晩はちょっぴり冷え込む今日この頃、過ごしやすくなって◎。
刻一刻とN64ユーザーが待ち望んだ『ゼルダ』の季節が近づいてるけど
みんな、64DREAMで予習してる（宣伝？）ホントに動いてる画面は最高！
今月のフォーラムはこの『ゼルダ』と『ポケモン』についてのご意見を特集だ！

ポケモンバトルの原点は

大阪府・浦彰宏さん

私も11月号のトノサマキントさんの意見と同じ。強いと言われるポケモンばかりに頼りすぎだよ。そもそも使用できるポケモンを40匹に限定するからいけない。「キノコのほうし」を使うパラセクト、ギャグと挑発を兼ねそなえたコイキング（他にも思い入れのあるポケモンはいよう）、個性のあるポケモンはたくさんいるのに、それが使えないとは……。やはり『ポケスタ』は、急がず早まらずに、64DDで出すべきだったのではないだろうか。64DD版も出るのかも知れないが、それでは本体で出した『ポケスタ』の存在はいったい何だったのだろうということになる。

試合に勝利するために強力なポケモンを出してくる。これは私だって誰だってやることだろう。しかし、みんながみんなケンタロスやラッキーなんかを使ってると、戦略もくそもない。結局は強いポケモンが強いのだと言わんばかりで、何のために戦略という言葉があるのか分からない。それから、いくら勝つためとは言え、あくびの出るような戦い方はやめてほしい。「かげぶんしん」使いまくり、「じこさいせい」や「タマゴうみ」で体力回復、こんな不毛なことだけを繰り返すだけのバトルはかわいげがない。いっそのこと使用禁止にすればよかったのに。『ポケスタ』ならではの戦い方ってのが生まれるんだから。

私も強いポケモンは大好き。だけどポケモンバトルって、柔よく剛を制す、つまり実力の劣るポケモンが、技で強いポケモンをまかすところがいいんだろ。力で勝ちを手中にしても、それはあたりまえのことなんだから。たまにはピカチュウで、ゲンガーやスターミーを負かして見せろってんだ。サトシ君にやれて、私たちにやれないことはないさ。

勝負の醍醐味ってのは弱いものが強いものを倒す、ってとこなのは確か。ということは、逆に強いものが勝つのが当然、ってことだけど……。

勝負のあり方とは

香川県・野並　飛高さん

11月号のトノサマキントさん。かつて、64マリオスタジアムのトランセル種市氏もあなたと同じような主張をなさっていました。

あなたはポケモンの対戦において「勝てばいい」という考え方が嫌いなようですが、では対戦での究極の目的とは何でしょうか？それは「勝つこと」でしょう。そして勝つためには戦略と戦術とを共に練らねばならず、するとどうしても強いポケモン、強力な技というのは限られてきます。その結果あなたは「似たような戦い方ばかりだ」と嘆いておられますが、決してそうではないのですよ。たとえ同じポケモンを使おうと、トレーナーの個性次第で力押し型、徹底回避型など戦術展開はずいぶん変わってきます。友達同士での遊びの対戦なら、勝敗にこだわらず自分の好きなポケモンで戦うのもいいでしょう。しかし、公式大会やテレビ番組での対戦は、気軽に「もう1回」というわけにいかず、負けたらそこで終わりなのです。そこでは、「勝たなければいけない」のです。対戦は双方の智と智のぶつかりあいであり、自分の好みや、弱い（残念ながら、どう踏んばっても不利なポケモンは存在します）ポケモンを使って勝つことが真の勝利なのではありません。それに、相手が考え抜いて編成したチームに弱いポケモンで相手をする、というのは非礼に当たるでしょう。勝てば相手に屈辱を感じさせ、負ければ必ず後悔するはずです。

強さに自信を持つことと、強さに安住して勝つための努力を怠ることとは全く異なるものです。やはり双方が戦略戦術の限りを尽くし、満を持して臨む戦いこそが、真剣勝負というものではないでしょうか。ベストを尽くして勝てば非常に充実感が得られますし、負けても悔いは残らないと思います。

勝利のためにあらゆる戦略条件を整え、全力で戦い、そして「勝つべくして」勝つ。どんなSLGにも勝る、この興奮とスリルをあなたも味わって見ませんか？

対戦に何を求めるのか、それでこの問題に対するスタンスは変わってくるはず。何よりも勝利を得たいのか？ただ楽しく遊べればいいのか？

さあ、幸せをかみしめよう！

大阪府・真昼の夢さん

ゼルダの発売日が決定して、喜んだ人、ほっとした人、それぞれだと思います。もちろん私もそのうちのひとりです。しかしその気持ちの中に一抹の寂しさが感じられませんか？「ゼルダ、出ちゃうんだ」という気持ちが。おそらく、ゼルダを待ち望んでいた多くの64ユーザーにとって、これほど期待と失望を繰り返したゲームは、皆無に等しいでしょう。新しい画面写真を見るたびに膨らむ期待。それを裏切るように再三の延期が発表され、日々苦しくなる64の状況と相まって、失望もまた大きくなっていきました。ですが、いつしか私たちはそういう一喜一憂する自分を楽しんでいたような気がします。私の思い違いかも知れませんが、発売日が決まってそんな楽しみがなくなってしまう、それが寂しさにつながっているのでしょう。だからといって、突然また発売日未定になっても困

はみだしフォーラム

Q 「ゼルダ」を実際に触った感じはどうですか？（東京都・まりんば）さん

A 言葉ではいい表せないっす。関係ないけど、CMは稲森いずみ。これがまたメチャいいっす

りますけど（笑）。待つだけの気力も当分回復しそうにないですしね。

それにしても、発売日が決まって寂しいとまで思わせるソフトなんて、今後そうそうないでしょう。しかも世界的に期待されているわけですし。あぁ、これが載るころには、CMもガンガン流れていて、寂しさなんて吹っ飛ぶくらい期待に胸を膨らませているんだろうなぁ。年末から年明けにかけて、魅力的なソフトが他にも揃っていて、何やら64にも夜明けがきたような……。全ては11月14日、さあ幸せをかみしめよう！

発売されちゃえば「ゼルダ待ち」っていう行事もなくなっちゃうんだよな。ただ、うれしい？ことに発売日は1週間延期の21日に…!!

『ゼルダ』の意味

京都府・『マリオ64-2（仮）』に期待大

まずは本心から言います。これでやっと延期延期でヤキモキしていた気持ちがはらせると思っていたのに「任天堂スペースワールド」の延期、これでいいんですか任天堂さん！『ゼルダ』はThe 64DREAM誌上で20カ月も「読者が選ぶ期待の新作」で連続1位をとっているんですよ。延期が何度あってもずーっと1位をとり続けているソフトを推すイベントを、他のソフトが揃わないという理由で延ばすというのには訳がわかりません。

任天堂の方が『ゼルダ』でN64の危機感を吹き飛ばそうとしていたことを、毎号The 64DREAMを読んでいるので私でもよくわかっていたつもりです。N64ユーザーが任天堂に対して焦りを感じていたときでも、ソフト開発のためと延期をするのを見て「気合い入ってるなぁ」と思い「満足いくものができあがるまで」と黙って待っていました。でも、もういいんです。『ゼルダ』は発売されるんですから……。

ただ最後に一つ言っておこうと思います。これは共感してくれるヒトはたくさんいると思ってます。私は『ゼルダ』が世に出るのをこう想像していました。2年もの延期の『ゼルダ』、満を持して東京ゲームショウなり任天堂スペースワールドで「ゲームを変える」そのものを期待していました。しかし結果はイベントには出展せず、「ゲームを変える」この強い信念をどこに持って『ゼルダ』を発売するのか私にはわかりません。私は大作ソフトにはそれなりの姿勢がいるのは当たり前だと思っています。しかし結果は、やっと満足のいくものが出来ました、はい発売しますと。これでは意気込みが感じられない。これでは長い間たまっていた期待が肩すかしを食らったようで脱力してしまいました。

任天堂さん、それでも『ゼルダ』は「ゲームが変わる」なにかを示してくれると思います。これからも納得いくものを作っていって下さい。……はぁ〜。

そう、大きいイベントって会場に行ける人はもちろん、マスコミを通じて全国的に反響を呼ぶからね。そこできっちりアピールして欲しいな。

「1億人総批評家の時代」の到来

愛知県　岡田　幸久さん

「ついにゲーム業界も、来てしまったというか……」、そんな感じがするほど、最近のゲーム雑誌の読者のゲーム評価（感想）の内容が変わってきている。あのFZERO-Xの評価が、「スピード感は凄いが、単調で1時間で飽きた。」何てのを読むと非常に悲しくなる。みなさんも、今はゲームを楽しむことよりも、そのゲームの良いところ、悪いところを指摘しあうことに楽しみを感じていませんか？確かに、マンガ、音楽、映画など、どんな世界も一度は「みんなが批評家になる」時はあります。そして、そのあいだは世界がどんどん縮小傾向になる。今がゲーム業界にとって、最大の危機なのです。

いろいろ原因が考えられますが一番の原因は、「やらされてる感じが強いゲームが多すぎる」と思う。ゲームデザイン的にも、「数字の調整」みたいなところがあって、ストレスを発散するつもりが、逆にストレスがたまってしまったり。雑誌で「ここで全部集めておかないと、後で後悔する」なんて記事を見つけると、やり直す以前に思わず「フーッ」とため息。こんなゲームばっかりだとやっぱり素直に楽しめないよなー。とても「達成感」なんて得られないよー。「中古問題」、「クリエーターの引き抜き」など最近のゲーム業界はあまりにもビジネス中心の話題が多い。別にそれが悪いわけではないけれど、私たちゲーム愛好家は、どんどん「批評家」になってしまいますよ。最後に、「映画評論家が、必ずしも良い映画が創れるとは限らない」。今のゲームは「批評家」が創ったゲームばかりだよな。

最近、気楽に遊べるゲームは確かに減ってるよね。攻略本ナシで楽しめるゲームの時代がなつかしいなぁ。

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百〜八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●受験勉強中、たまに自然に親指が動く。惰性？
（東京都・とーめー人間）

●ゲッターラブ!! の表紙にしてほしい。（埼玉県・小野高士）

●2周年記念で去年と同じく宮本さん、糸井さんの対談があると思った。やってほしい。（兵庫県・レタス）

●シールよりポスターの方が好きなのでポスターを！
（神奈川県・鈴木哲也）

●34歳の私が毎月貴誌を購入するのは、とても活字が多くて良いからです。つまり読みごたえがあります。このままの編集方針で続けていただきたいです。ニンテンドーパワーのコーナーとか作っていただいて、新作だけでなく、既に書き換えの出来る作品の紹介とかしていただけるとありがたいです。
（島根県・清水政人）

●子供（小3と幼稚園年長）たちとN64とGB（ポケモン）をやってます。何かいつのまにか一生懸命、子供たちに負けないよう力が入っている今日この頃です。
（青森県・スターフィールド）

●64DD用に貯めているお金が少しずつ減ってきているので何とかしてください。（埼玉県・石川秀紀）

●わたしは、男の子の友だちが多いです。それは、ゲームばっかりしているからです。これも64ドリームでコツを覚えたからです。ありがとう。
（大阪府・のんちゃん）

●ポケモンのシールいろんなところにはってまーす。冷蔵庫にはって、自分だけのポケモンワールドを作ってます。いいとししてね。ううっ…（泣）でもゲームに年齢はないですよね。
（大阪府・ひまわり娘）

●各メーカーをもっとあおって、タイトルを増やしてほしい。
（神奈川県・レオポルド3世）

●画面写真のコメントで「〜なんだね」「〜しようね」という脳みそがとろけそうな言葉はやめて。「〜なんだよ!!」「〜しろよ!!」ぐらいの勢いを持ってみろ！逆ギレでGO!!
（京都府・西高2-8-9）

●本屋で64DREAMを立ち読みしている小学生がいました。ランキングのページを熱心に見てました。ちゃんと買って家で読みなさい。
（宮城県・マザーさん）

●『マザー3』の情報はまだ？
（福岡県　バナナスタジアム）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03(3230)0675

ドリームインプレッションはさらにリニューアル！すなわちリ・リニューアルなのだ！ということで読者のみんなが愛するゲームへの熱い思いをぶちまけるこのコーナー、今月も行くぜ！みんなついてこい！

はみだしインプレ

4人対戦が大好きなんですが、最近友だちがみんな受験だ塾だ予備校だといって逃げてばかりいます。あれはホントは僕に負けるのが悔しいからなのだ。きっとそうなのだ（岐阜県・信じるものは救われる）

FIFA ROAD TO WORLDCUP '98

現実を超えろ！

長野県・柳生はムギュウ

ちまたでは「64のナンバーワンサッカーゲームは実況シリーズ」ってことになってるけど、僕はそれには大いに異論がある。かといって、コナミ実況シリーズに異論があるわけじゃもちろんないよ。あれはたいへん面白いし、操作系だってこれまで慣れ親しんだシステムだから取っつきやすい。なんていうか、いわゆる定番ものだよね。

しかし、僕は敢えて64で最高のサッカーゲームは『FIFA ROAD TO WORLDCUP '98』だ、と言いたい。定番ものの魅力を上回るだけの実力が、このソフトにはあるのだ。

このソフトのタイトルにも掲げられているワールドカップフランス大会、サッカーファンならば当然きっちり見たはず。日本戦だけ見てやめた？チッチッチ、それでは真のサッカーファンとは言えないな。

真のサッカーファンを自認する僕は、当然見られるかぎり全ての試合をテレビ観戦した。優勝したフランス、準優勝のブラジル、そのほかアルゼンチンやオランダ、クロアチアのプレーヤーたちの素晴らしさはしばらく僕の目に焼きついて離れなかったな。

サッカーファンを自称する諸君、ワールドカップのフィールドで活躍する選手たちの大多数がイタリアのセリエAやイングランドのプレミアリーグなどの特定のリーグに所属していることも知っていたかな？セリエAのインテルやユベントス、イングランドのアーセナルなんかは各国代表選手の宝庫なのだ。

前振りが長くなったけど、ここでようやく『FIFA ROAD TO WORLDCUP '98』に触れよう。このゲームのメインモードはたしかにワールドカップ。でも、セリエAやプレミアリーグなんかで1シーズンを通じてプレイする「リーグ戦モード」があるのだ！

つまり、全世界最高峰のリーグで戦うことができる、ってわけだな。しかもこのゲーム、選手のエディットはもちろんチームエディットもできるから、なんなら日本代表でプレミアリーグに殴りこんだっていいし、中田とペルージャを作って、現実通りに再現して見るってのもいい。

ワールドカップが終わっても、サッカーが好きならずーっと楽しめる。このゲームはそんなソフトだと、僕は思う。

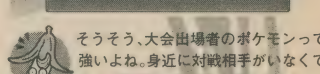
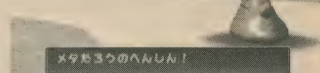
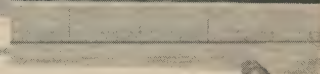
日本人のワールドカップへの熱狂ぶりは正直意外だったけど、サッカー好きとしてはうれしい限り。2002年まではコレで楽しんで待とう。

ポケモンスタジアム

全国チャンプに挑め！

愛知県・坂本佳隆

僕が『ポケモンスタジアム』で一番期待していたことは、全国大会出場者のポケモンと戦えるということです。僕は去年のポケモン全国大会を64マリオスタジアムで見て、その影響でポケモンを買いました。そしてレベル50〜55のポケモンを6匹育てたけど周りにはポケモンのレベル50〜55を持っている人はいませんでした。なので最近ポケモンをあまりやらなくなっていたそのときに、『ポケモンスタジアム』が発売されました。はっきり言って全国大会出場の人にはなかなか勝てません。レベル1〜30の方はけっこう簡単にクリアできたけど、レベル50〜55はまだ3人ぐらいしかたおしたことがありません。コンピューターの頭もいいけど、何より、全てのポケモンのステータスが圧倒的にちがいます。

相手のケンタロスのはかいこうせんで即死。自分のダグトリオより相手のケンタロスの方が早くて、とにかく強いんです。今、僕は雑誌を見て、強いポケモンを育てなおしています。みなさんも、もしGBカセットの中に強いポケモンが眠っていたら、ぜひ64で活躍させてみて下さい。去年の熱い夏を思い出しますよ。

そうそう、大会出場者のポケモンって強いよね。身近に対戦相手がいなくても、64で腕試しができるのはうれしい。もっと強いトレーナーになろうぜ！

ウェーブレース64

あの波がこの夏に

兵庫県・佐藤里和

私が夏にハマってしまったんだ。しかも凄いハマりかたになっていた。ぼーっとしていると、ジェットスキーをかっ飛ばす音が聞こえてくるというぐらいに忘れられないのだ。

まず、第一印象が実況。あの美しいグラフィックは画面写真でよくわかっていたが、本当に自分がアメリカかどこかへいった気分になれた。実況は英語でよくわからんが、レースゲームに実にいい緊張感を持たせてくれていた。イングリッシュで気分満点になれる、それがこのゲームの一つの特徴。また、走行中に技を出すと、拍手が湧き、抜きつ抜かれつの白熱レースでは「オーッ」という声を出してくれるので、「ちょっとやったろか」という気分にさせてくれる。それに魅力を感じた。

このゲームを語る上でどうしてもはずせないのはセッティングだと思う。登場マシン4台の性能は

きわめて違うし、タイムアタックをするときは、コースに応じてセッティングをし直して、一番やりやすいものに設定することは大切。

『ウェーブレース64』でも64DDと連動できることを願っている。自分の頭にはすでに思い浮かんでいるので、DDでも『ウェーブレース64』をよろしく！ワン・ツー・ウェーブでいこう！

季節はもうすっかり秋だけど、『ウェーブレース64』をセットすればいつでも常夏。寒い季節ほど夏が恋しくなるよな。DDは……。どうなんでしょ？

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ！
とにかく連打が楽しい!!
大阪府・トノサマキント

これが私の初めてプレイした64ソフトです。……これがN64か……。これが3Dスティックか!!グリグリ……うーん、快感!!

そして、ソフトの説明書を読んでみることに。そこに書かれていたのは、「3Dスティックは使用しません」の一言。……あぁ……。私はソフト選びを間違ってしまったんだ……。とまで思いました。

しかし、いざプレイしてみると、これがなかなかいい感じ。独特の操作感を味わうことが出来たのです。その独特の操作感というのは、「連打」です。とにかく連打をたくさん使うゲームだったのです。このゲームには、ひたすら連打を続けていかないと行けないステージも、いくつかあります。大運動会のステージではアクションゲームが得意な弟も、連打はあまり得意ではないので、かなり苦労していました。こんな風に、ゲームの上手い下手を問わないソフトってすごくいいと思います。

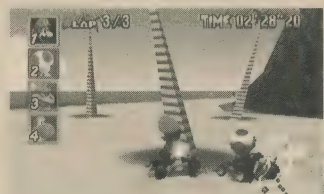
♪ダッシュは十字キー連打～。スライディングはA連打～。フリフリはCボタン連打～。ホバリングはCボタン連打～。3連パンチはB連打～。

今さっき作った歌です。気にしないで下さい。

とにかく連打が楽しいんですから。連打マニア（いるのか？）にはたまらないって感じ。N64の特性を生かしたソフトとは言えないかも知れませんが、キャラが可愛いし、声優さんも、かなり有名な方だそうなので、一度でもやってみる価値はあると思います。

有名声優ってのは鈴木真仁さんだそうです（もっちー談）。それはともかく、このゲームはホントに面白いよ。今なら手に入りやすいはずだからぜひ！

マリオカート64
つぎのあそび方
愛媛県・大西りえ

こんにちは。私は初とうこうなんです。このコーナーは、ゲームに対する自分の意見を発表できるので、いいコーナーだと思います。私と『マリオカート64』の初めての出会いは、友だちが買ったとき、1回遊ばせてもらったそのときです。とってもおもしろくって、キャラクターによって走る早さや重さなどがちがうし、50cc、100cc、150ccとクラスまでえらべる！しかもコースがいっぱいある！私は「1人でもじゅうぶんあそべるし4人までレースに参加できるので、このゲームはなかなかあきないぞ！」と思い、親にそうだんして、やっとのやっと買ってもらえました！買った次の日から友だちとプレイしまくって、友だちが帰ったあとも1人で練習したりしました。私は1ヶ月たたないうちに150ccで、全コースでゴールドカップをもらってしまいました。なので、「あ～、もっとおもしろくならないかな～」と思っていたら、「おまけ」が出ていて、また次のあそび方を見つけることができました！「おまけ」はコースが反対になるのでまちがえてしまったりもするけど、それをマスターするのが次の目ひょうとなるので、また長い間あそべます。タイムアタックでは、マリオサーキットで1分30秒以内で走るとマリオのゴーストが出てきたりします。そのゴーストをライバルにしてもいいし、なんとピーチサーキットやルイージサーキットでも早く走るとゴーストが出てくるのです。次々と新しいあそび方が発見できるこのソフトを、私はおすすめします（安くなってるし！）。

そうそう、マリオカートってみんなとでも1人でもホントに楽しく遊べるよね。楽しく遊んでもらおう、っていう作り手の顔が見えるゲームだよね。

ディディーコングレーシング
こんな楽しみ方もあったか！
福岡県・西南魂

コミカル・レーシングゲームの決定版。マリオカートと似てるけどちょっと違う、レア社ならではの味が出てる佳品、ってのが『ディディーコングレーシング』に対する一般の評価でしょう。かく言う私も、いそいそと買ってきて1人でプレイしているときは、これを上回る感想はありませんでした。ある日、学校の後輩が2人、家に遊びに来ました。『ゴールデンアイ』なんかでひとしきり遊んだあと、後輩の1人が『ディディー』を見つけて一言。

「先輩、コレで対戦しましょうよ！」そのとき私は、正直言って「さっき『マリオカート』で対戦したじゃん」としか思いませんでした。「違うんですよ、マリカとは！まずこうやってですね…」彼は手際よくまじっくコードを入力し始めました。「え、全部ミサイルバルーンにするの？」「そう、これでですね、みんなヒコーキでやるんです！」…そして始まったゲームは、まるでレースとは関係ない、ほとんどシューティングみたいなもんでした。一粒で二度おいしい、こんな魅力があるとは私も後輩に教わるまで知りませんでしたよ。いやぁ奥が深い。

そうそう、先にゴールについてもわざと待ち伏せしてミサイル撃ちまくったりするんだよね。こういう、ゲームの本筋と違う楽しみ方っていいよね。

原稿募集
掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は87ページ参照。

上手な買い物手伝います

N64発売中ソフトガイド

秋葉原価格調査団

人気ランキング付

年末ソフトラッシュ直前！秋葉原価格に急変動はあるのか！？

人気	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	形態	CP	メーカー
1	F-ZERO X	RAC	5,800	3,980	BV	×	任天堂
2	ゴールデンアイ007	SHT	4,800	3,970	BV	×	任天堂
3	スターフォックス64	SHT	4,800	3,970	BV	×	任天堂
4	マリオカート64	RAC	4,800	3,970	BC	121	任天堂
5	スーパーマリオ64	ACT	4,800	3,970	BV	×	任天堂
6	実況パワフルプロ野球5	SPT	7,800	6,280	BC	74	コナミ
7	ポケモンスタジアム	ETC	6,800	5,280	B	×	任天堂
8	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9,800	980	C	72	エニックス
9	ヨッシーストーリー	ACT	6,800	1,980	V	×	任天堂
10	実況ワールドサッカー ~WORLD CUP FRANCE'98~	SPT	7,800	6,280	C	118	コナミ
11	ディディーコングレーシング	RAC	6,800	1,780	BVC	1-123	任天堂
12	1080°スノーボーディング	SPT	6,800	2,980	BV	×	任天堂
13	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8,900	1,480	C	16	コナミ
14	ウエーブレース64	RAC	6,800	2,980	BVC	2-123	任天堂
15	チョロQ64	RAC	6,800	5,480	BC	68	タカラ
16	ぷよぷよSUN64	PUZ	5,980	1,980	V	×	コンパイル
17	スーパーロボットスピリッツ	ACT	7,800	3,980	BV	×	バンプレスト
18	実況パワフルプロ野球4	SPT	8,900	2,980	C	112	コナミ
19	爆ボンバーマン	ACT	6,980	5,979	BC	1	ハドソン
20	ブラストドーザー	ACT	4,800	2,970	BC	14-56	任天堂
21	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	8,900	1,780	B	×	エニックス
22	時空戦士テュロック	SHT	7,800	1,780	C	16	アクレイムジャパン
23	パイロットウイングス64	SLG	9,800	1,000	B	×	任天堂
24	デザエモン3D	ETC	7,800	3,980	BV	×	アテナ
25	シムシティ2000	SLG	6,800	2,480	C	123	イマジニア
26	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9,980	980	C	117	イマジニア
27	スノボキッズ	SPT	6,800	4,980	VC	123	アトラス
28	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー	SPT	9,800	953	C	38	コナミ
29	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を狙え!～	ACT	6,800	4,980	BV	×	ハドソン
30	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6,800	2,980	V	×	アスミック
31	ファミスタ64	SPT	6,800	953	C	123	ナムコ
32	スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7,800	1,280	B	×	任天堂
33	進め!対戦ぱずるだま　闘魂!まるたま町	PUZ	6,800	3,980	VC	5	コナミ
34	ワイルドチョッパーズ	SHT	6,980	5,979	BV	×	セタ
35	スターソルジャー バニシングアース	SHT	6,800	2,980	BV	×	ハドソン
36	ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7,980	6,480	B	×	エポック社
37	FIFA ロードトゥワールドカップ98～ワールドカップへの道～	SPT	6,800	3,980	C	123	エレクトロニック・アーツ
38	トップギア・ラリー	RAC	6,980	2,980	VC	123	ケムコ
39	飛龍の拳ツイン	ACT	6,980	3,980	VC	47	カルチャーブレーン
40	新日本プロレス　闘魂炎導	SPT	6,980	980	C	18	ハドソン
41	カメレオン・ツイスト	ACT	6,980	3,980	BV	×	日本システムサプライ
42	64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド	TAB	6,800	953	C	8	バンダイ
43	G.A.S.P!! Fighters'NEXTream	ACT	6,800	3,980	VC	11	コナミ
44	ソニックウィングスアサルト	SHT	6,980	5,480	BV	×	ビデオシステム
45	スーパービーダマン バトルフェニックス	ACT	6,800	5,780	BC	1	ハドソン
46	HEXEN	ACT	6,800	2,980	C	90	ゲームバンク
47	エクストリームG	RAC	6,800	5,980	VC	9	アクレイムジャパン
48	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64	SPT	6,800	3,780	C	32	コナミ
49	64大相撲	SPT	7,980	3,780	VC	38	ボトムアップ
50	DOOM64	ACT	7,800	1,480	C	2	ゲームバンク
51	ヒューマングランプリ・ザ・ニュージェネレーション	RAC	9,800	980	C	22	ヒューマン
52	パワーリーグ64	SPT	6,980	980	C	86	ハドソン
53	RAKUGAKIDS	ACT	6,800	5,780	BC	42	コナミ
54	実況ワールドサッカー3	SPT	7,500	3,980	C	71	コナミ
55	最強羽生将棋	TAB	9,800	3,972	C	123	セタ
56	スーパースピードレース64	RAC	6,800	2,980	VC	7	タイトー
57	麻雀64	TAB	7,800	3,980	C	43	光栄
58	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6,800	5,980	VC	7	ゲームバンク
59	64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	TAB	6,980	5,480	V	×	ボトムアップ
60	麻雀MASTER	TAB	9,800	2,972	C	14	コナミ
62	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6,800	3,480	VC	123	コナミ
62	遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7,980	3,980	VC	34	T&Eソフト
63	雀豪シミュレーション　麻雀道64	TAB	6,980	5,980	C	42	ビデオシステム
64	エアーボーダー64	SPT	7,980	5,980	BVC	76	ヒューマン
65	HEIWA　パチンコワールド64	ETC	7,900	6,970	B	×	ショウエイシステム
66	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　電流イライラ棒	ACT	5,980	980	BV	×	ハドソン
67	エアロゲイジ	RAC	7,800	2,980	BC	93	アスキー
68	Jリーグイレブンビート1997	SPT	6,980	2,980	C	38	ハドソン
69	森田将棋64（通信機能内蔵）	TAB	9,800	6,980	C	102	セタ
70	プロ麻雀　極64	TAB	6,800	3,980	C	28	アテナ
71	デュアルヒーローズ	ACT	6,980	1,000	C	20	ハドソン
71	スペースダイナマイツ	ACT	6,800	2,980	ー	×	ビック東海
71	麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7,900	2,980	ー	×	イマジニア
71	マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7,900	1,980	VC	45	イマジニア
71	栄光のセントアンドリュース	SPT	9,800	1,980	C	79	セタ
71	オリンピックホッケーナガノ	SPT	6,800	2,480	C	110	コナミ
77	パチンコ365日	ETC	6,980	5,480	C	121	セタ
77	イギーくんのぶらぶらぽよん	ACT	5,800	2,980	VC	3	アクレイムジャパン
77	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7,500	980	C	21	イマジニア
77	JリーグLIVE64	SPT	9,800	980	C	35	EAV

「秋葉原価格」…秋葉原電気街での最も安かった値段（8月6日調査）「形態」（B）…バッテリーバックアップ内蔵（V）…振動パック対応（C）…コントローラパック対応
「CP」…数字はコントローラパックで使用するページ数（最大123ページまでセーブ可能）

調査結果報告書

月間人気ランキング

先月トップの座を奪い返した『マリオカート64』。だが、圧倒的なパワーでその栄冠を奪ったのは『F-ZERO X』だった！2位以下にかなりの差を付けてのゴールイン。『ゴールデンアイ』以下『ポケモンスタジアム』までは大混戦だぞ。ということでけっこう変動のあった今月のランキング。なかでも、ここに来てぐーんと票をのばした『ゴールデンアイ』。発売から相当時間が経っているにも関わらずこの人気。海外の賞を総なめにした実力はだてじゃない、ってところか。意外だったのが『ポケモンスタジアム』の票の伸びがいまいちだった点かな。まぁN64ユーザー＝ポケモンファンじゃない、ってことの証拠と言えるかもね。来月は『Let'sスマッシュ』が調査対象に入るぞ。かなりの出来映えだけにランキングでも期待してチェックするぜ！ではまた来月！

◆快速を生かして首位に立った『F-ZERO X』。まだまだ行けそうだ

うわさの発売予定新製品は？

『ゼルダ』の発売がなんと延期！……と言ってもまぁ1週間だから、みんな我慢して待っておくれ。11月発売予定のソフトは『ウェットリス』『ナイフエッジ』『おねがいモンスター』『64大相撲2』など、いずれも秀作ぞろいなのでまたまたランキング的にも影響がありそう。これから年末にかけて64は新作ラッシュ（！）なので、クリスマスプレゼントやお年玉の使い道を考えるのもタイヘンだぞ！今から64ドリームでちゃんとチェックしておこうぜ！とにかく『ゼルダ』はきっちり押さえておこう！

年末に向けてこれからN64が盛り上がっていこうっていうときに、任天堂スペースワールドが来年の5月に延期になってしまい、サードパーティさんの話をじっくり聞けなくなってしまった…。そいつは、サビシー！ってワケで、今月の特集は題して「がんばる!! サードパーティ」。年内にN64ソフトを発売する期待のメーカー6社にご登場いただき、その熱き想いを語っていただきました。

HUDSON ハドソン

ハミダシ会社情報

1973年設立のハドソンの社名は蒸気機関車にちなんだもの。社員数は約450名、本社は北海道札幌にある。『Let'sスマッシュ』でハドソンから発売されたN64ソフトはちょうど10本に

まずはご存じハドソンの中本さんに、N64の現状を聞いてみたのだ。

ずーっと遊べるような ソフトが増えてきた

今は限られたメーカーが細々とゲームを作っているという状況だけど、今後ソフトのラインナップはものすごく充実してきますね。とくに来年なんて月イチぐらいで任天堂からゲームが出てくるという状態で、それにサードパーティのゲームを加えますとね、月に2本以上は出てくるみたいな話になると思いますよ。

今年の年末にかけても、話題の『ゼルダ』に『バンジョー』…。『バンジョー』はレア社が時間をかけて作ったようですし、いいソフトですよね。売れる売れないはまた別問題で、市場のエネルギーとかその時の運とかありますけど、『バンジョー』がいいソフトだというのだけは間違いないですね。同じレア社の作った『ゴールデンアイ』なんかもね、はじめはみんな「何コレ？」みたいな反応をするんだけど、実際にプレイしてみるといいソフトだとわかるんですよね。ゲームには見栄えとか、プロモーションとか、いろんなことも必要だけど、N64においてはずーっと遊べるような良質なゲームが増えてきてる。ひさびさに昔の『マリオ64』なんかをやってみると、なかなか味があって、すごくいいソフトであることに間違いないなんて感じたりするんですね。

●年内発売予定タイトル●		
ゲッターラブ!!	TAB	12月4日
闘魂炎導2	SPT	12月26日

本棚にハードカバーの本をためるような感覚

で、思ったんですけど、任天堂としてはそういう面でゲーム屋さんなんだなあと。ゲーム屋さん…つまり、任天堂の市場っていうのはこういうプラットホームを用意して、それでいつでも遊べるソフトを作ってこられて、ゲーム屋さんとしての仕事をきちんとやっておられるなっていう印象がすごくありますね。で、ゲームってなんだろうと。レコードやCDじゃないぞ、ゲームっていうのは。「はやりすたり」があって、その時代にコムロがはやったり、ラップがはやったりとか、いろんな部分の「はやりすたり」があって、そのときどきの流行モノを楽しむっていう考え方もあるとは思うけど、N64のいいところは、流行にとらわれずにゲームというものをよくわかって作っていることだっていう感じがしますね。

⬆ハドソンの新しい顔になりそうな『ゲッターラブ!!』。グッズ販売などゲーム以外の展開も楽しみではある

今後の見通しに関しては、年末のラインナップはご承知の通りですし、『ピカチュウげんきでちゅう』も出るでしょ。ピカチュウブームっていうものもあるけど、このソフトはどれぐらいのものになるのか…。それに『バンジョー』もすごくいいし、『ゼルダ』にはもちろん期待してます。来年以降はマリオシリーズも出るだろうし。N64の市場はだんだんよくなってくるんじゃないかなと思いますよ。なにをもっていいとするのかというと、バブリーなヒットがいいというんじゃなくって、ひとつひとつきちんと遊べるソフトが確実に出てきているわけで…、本棚にハードカバーのお気に入りの本がひとつひとつたまっていくようなそういう感覚にちかいものだと思います。つまり、発売日にドカンと売れてそれで終わりというものよりも、コンスタントに売れ続けていくようなゲームがN64ソフトには多いと思いますね。

「招布」を設立した理由

ざっくりいうと、ハドソンっていう会社はゲームを作るときに、まず開発ツールから作っちゃうんですよ。例えば、ゲームボーイカラーだったら色をつけるためのツールを作ったり、N64なんかでも、任天堂がはじめに用意してくれるツールを使うよりも、安くて早いツールを作ってみたりとかね。むかしからうちには研究所というツール部隊がいるんですよ。そういうツールを結構作りましてね、やっぱり使い勝手がいいんですよ。パソコンが1台あれば、N64のソフトが作れちゃうとかね。そういうものをうちで作ってますから。で、それを僕らだけで使っていたら市場が大きくならないと思うんですよ。せっかくいいものがあるんだから、アイデアがあればすぐにソフトを作れるツールを、任天堂と手を組んでいろんなところに提供していこうというのが「招布」なんです。だから、ソフトを制作するのではなく、あくまで開発ツールの会社です。

ですから、ハドソンのもう一つの

N64には繰り返し遊べるよ

側面、つまりゲームを作って売っているというのと、そこで出てきた副産物であるツールというものを他の会社にも使ってもらって、N64の市場を広げていきましょうよと。任天堂としても、N64が盛り上がればメリットはあるでしょうし、ハドソンとしても市場が広がればソフトがいっぱい売れるわけですから。だって、ツールなんて隠しておく必要ないじゃないですか。もっと積極的にみんなにツールを使ってもらった方がいい。そういうところで利害が一致してできた会社が「招布」なんです。あとは、サポートですか。ツールだけあって「はい、作ってね」っていうんじゃなくて雛形というかサンプルプログラム、ちょっと改造すればゲームができるようなものもサポートしようと。ぼくらは、結構いっぱいゲームを作っていますから、そういったことはお手のモンなんですよ。

ハードの性能とか、値段とかっていうんじゃなくて、作ってる人がこだわってる人ばっかりだから、N64ソフトの開発陣って。そういう、楽しみを分かってもらいたいですね。

いいと思いますよ、ミーハーなソフトばっかりじゃなくて、こだわりのソフトがいっぱいありますから。ゲームってプレイするのに時間がすごくかかるものでしょ。ま、作るほうももちろんそうなんだけど。だから、そんときは面白いんだけども、あとでその時間が何だったんだろうっていうことにならないようにしなくちゃいけない。やっぱり繰り返して遊べるようなゲームとか、ほんとにハマれるゲーム。ゲームとして、すべての飾りをとっぱらってもそれでもやっぱり面白いっていうゲームとか。そういう面ではN64ってすばらしいハードだと思っているんです。

N64ユーザーに言いたいこと

N64が発売してからずいぶんと時間がたってきて、N64はどうなっちゃうのかなっていう不安も結構あるとは思うんですけど、ソフトを作ってる人は着実にね、いろんなアイデアを盛り込みながら作ってますから。まぁ、ぼくは何をもってハードを買ってよかったなぁと、失敗したなぁと思うのか分からないけど、これから出てくるソフトに期待してもらえば、それで十分後悔しないんじゃないかなと思いますね。

PROFILE

中本 伸一さん
ハドソン常務取締役
1958年、北海道生まれ。アルバイト時代に「ソフト作りを一生の仕事にしたい」と決意し、北海道大学を中退してハドソン5人目の社員に

うなゲームが多い

電子メールでQ&A

東京ゲームショウへの出展のため、大忙しのコナミさんからは電子メールで回答をいただきました

Q N64の年末商戦はどうなるとお考えですか?
A 多少は、盛り上がるでしょう。

Q 年末商戦への意気込みを教えてください。
A 『がんばれゴエモン』にて、がんばります。

Q 新しい『がんばれゴエモン』の魅力について教えてください。
A 2人同時プレイ、おんぶ攻撃、おみつインパクト登場などの新要素。それに操作性重視でかなり遊びやすくなりました! 基本ステージは横スクロールのアクションで3D酔いもなくなりました。

Q TVコマーシャルなど、プロモーションはどのようなものになりますか?
A 年末年始に大量スポットを投下予定です。

Q 期待の『ドラキュラ』と『ハイブリッドヘブン』の開発状況はいかがですか?
A 開発は順調です。みなさんの期待通りの出来になると思いますので続報を待っていて下さい。

Q 上記2タイトルの発売時期はいつくらいになりますか?
A 冬から春にかけて発売できるよう頑張っています。

Q 現在、コナミさんではN64ソフトを何タイトル制作されていますか?
A 複数のタイトルが、進行しております。

Q N64ユーザーの方に一言お願いします。
A コナミは、まだまだ、頑張ります。ご期待ください。

●年内発売予定タイトル●

がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	12月23日

ハミダシ会社情報
任天堂に並ぶ13本のN64ソフトをリリースしているコナミ。設立は1969年。現在、本社は東京にあるが、設立時は大阪を拠点にしていた。社員総数は約2千名

KONAMI
コナミ

ハミダシ会社情報

パックインソフトとはビクター インタラクティブ ソフトウエアのソフト関連事業部の名称。社員数は約100名おり、およそ60名のスタッフが開発に携わっている

PACK IN SOFT パックインソフト

PROFILE

大野泰生さん
ビクター インタラクティブ ソフトウエア プロデューサー
1960年、石川県生まれ。趣味はサックスやピアノなどの楽器の演奏。『湾岸トライアル』(PS)のエンディングテーマは大野さんの作品。

ほのぼの路線を突っ走るパックインソフト。今後はどんな展開に？

『牧場物語』と『川のぬし釣り』で勝負！！

ゲームボーイソフトの『牧場物語』と『川のぬし釣り』が感触的に『ポケモン』の次に売れているような認識をいただいているようなところもありまして、そういうなかでゲームボーイからN64へという流れをしっかり作りたいと思っています。パックインソフトのなかでも人気の2タイトルをN64にもってきたわけですし、開発部門の総まとめ役のスタッフもN64をメインでやっていますので、会社としても力がはいっていますし勝負どころだと考えてます。

発売日は『ぬし釣り64』が11月、『牧場物語2』はちょっと遅れて来年の2月の予定になりました。これらについては、たとえばテレビ東京の「おはスタ」とかに番組提供して仕掛けていくつもりなんです。CMも11月上旬くらいからかなり流れると思います。内容的にはタレントを起用しようかという意見もあったんですが、ゲームそのものに自信があるのでその面白さを前面にうちだしていこうということになっています。

◆グラフィックがとてもリアルになった『ぬし釣り64』。遊びながら魚名も覚えられるだけに、教育ソフトと呼んでいいかも

あと、東京ゲームショウにも出展しましたし、『川のぬし釣り』でやったように量販店やデパートなんかでもイベントをやる予定なんです。このシリーズはファミコン時代からいうと10年くらいたつので、当時のユーザーがもうお父さんになっているケースもありますよね。それで子どもにゲームボーイ版の遊び方を教えるみたいなことがあったようなんですね。年内にはシリーズの集大成のような『ぬし釣り64』が出ますので、まあ好きな方は買っていただけると思いますね。

『牧場物語2』のほうはアンケートの集計なんかをみても、女性のユーザーがかなりいるんですね。ですからそういったファンの方にも遊んでいただけるような仕掛けづくりをしていきたいなあと思っています。

「ほのぼの」と「自然」がキーワード

ぼくらとしては、パックインソフトのゲームで子どもたちがまわりの動植物に興味を持ってもらえるようになればいいなあと思っているんです。ゲームボーイ版の『ぬし釣り』で遊んだ人が、実際に釣りをはじめたようなケースも多かったようですし。ですから、『牧場物語2』をやった人が実際に自分の家の裏庭に種をまいてみるようなことになったらいいなあと思っているんですね。

もともと、「パックインソフト」というブランドは「自然」とか「ほのぼの」をキーワードにしているんですね。今後はそのへんを前面に出していきつつ、新しくてちょっと変わったモノも出して差別化をはかっていきたいと思っているんです。企画としてはいろいろあるんですけどね。いろいろあるんですが、まだナイショです(笑)。それにテーマがよくってもゲームシステム的に面白いかとなるとちょっと難しいんですね。いずれにしても身近にある自分の夢がかなえられるソフトをどんどん作っていきたいですね。

ゲームボーイカラーで立ち上げ、N64につなぐ

64DDについては、残念ながら来年の6月に発売が延期になりましたけど、ずっと研究はしています。まだ、具体的にこんなことしたいという話はできないんですが…。通信機能を使って友だちにプレゼントしたりとかできるといいですよね。ただ、ぼくらとしては、ゲームボーイカラーからN64への流れを作りたいというのがありまして、N64のソフトについては開発費もスタッフの数もかかってしまうので、いくつかの新タイトル…、シミュレーションとかRPGになりますが、それらをまずゲームボーイカラーで立ちあげようと。そしてそれをベースにN64につながるようにさせたいなあと思っているんです。なかには来年の4月くらいから発売できるものもあると思います。もうちょっと時間がたてば「こんなものを発売します」という発表ができると思っています。

もちろん『牧場物語』の次の展開も考えていますし、『ぬし釣り64』のほうもいろんな流れを作りながら商品展開を進めていく予定です。

年末のN64については『ゼルダ』で期待通りに新しいお客さんをつかんでもらえれば、どんどん盛り上がっていくと思うんですね。ファミコン時代のコア層の人にも買っていただけると思いますし、まあマーケットが広がっていけばいいですよね。あとアメリカで大ヒットした『バンジョー』も出ますし、ウチの2本のソフトも自信作なのでいっしょにN64を盛り上げていきたいですね。今後ともゲームボーイカラーのソフトも含めて、温かい気持ちになれるようなソフト作りをしてまいりますので楽しみにしてください。

●年内発売予定タイトル●

タイトル	ジャンル	発売予定
ぬし釣り64	ETC	11月予定

2本の期待作をN64で

年内に6本のN64ソフトを発売

今冬、リリース数NO.1のイマジニア。おなじみ田代さんの登場です。

年末から来年にかけてが勝負

今年の年末は『ゼルダ』がN64のこれまでと違うユーザー層を広げるという意味で期待しているんですが、そのあとに出る『バンジョー』も楽しみですね。あまり話題になっていませんが、結構売れると思っているんですよ。内容的にあれほど素晴らしいゲームは近来なかったですよね。キャラがドンキーコングだったらもっと話題になっているんでしょうけどね。

任天堂に聞いたところ、今年の秋から来年にかけて大量にテレビスポットを流すという話なので、イマジニアとしましても、毎月3タイトルくらいの勢いで出していこうということになったんです。やっぱり今年の年末が勝負だと思っていますから、イマジニアとしてもN64を盛り上げる一端を担いたいということなんです。一時的にせよバラエティに富んだソフトを集中して出すことも必要だと思うんですね。とくにN64はソフトが少ないという批判もありますから、タイトル数をそろえる必要があると感じたんです。とにかく賑わった感じを出したいですね。N64のサードパーティとしてはもっとも多くのソフトを年末年始にかけて出すということになりますね。

↑E3では『巨人のドシン』を開発中の飯田和敏さんも注目していた『ウエットリス』。シンプルなだけにハマリゲーになる可能性は大

大化けするか？『ウエットリス』

これから出てくるソフトのラインナップを見ていただければわかると思いますが、年齢層の低いモノからハイエンドまで、イマジニア1社のソフトでもいろんな層の人たちが、いろんなジャンルのゲームで遊べるようになっていると思います。

たとえば、RPGの『ズール』。制作はパンドラボックスなんですが、あの会社のソフトは意表をつくようなものが多いんですけど、この『ズール』もちょっと仕掛けがあって面白いと思いますね。

それから『全日本GT選手権』はリンクスという大阪の会社で作っていまして、公道を走るというのがウリなんです。実際に街のなかをカメラをまわしながら取り込んでいるんですね。音もレース場に行って集音マイクでとって組み込んでいますし、けっこう面白いと思います。

見た目は軽そうですけど、大化けしそうなソフトが『ウエットリス』ですね。イマジニアから出した『ポピュラス』や『シムシティ』を組み合わせたようなゲームです。地形を作って、天変地異がおこって、それで高得点を目指していくという、ゴールがあるようでないソフトです。開発はイギリスでやったんですが、これまでにないタイプなので、やったら面白いソフトですね。それにグラフィックもかわいいですし。価格も5800円ですから安いですよね。東京ゲームショウに出展したときに、会場では『ウエットリス』のウエットティッシュを配ったんですよ(笑)。

海外の優れたソフトを日本へ

せっかくここまできたんですから、とにかくN64を盛り上げていきたいですね。ハードの値段も手頃ですし、カセットのロム単価も下がって出しやすくなっていますしね。あとはタイトル数をいかに増やしていくかということだと思います。

イマジニアとしてはいくつか企画を進めていきますが、発表できるのは先になると思います。ただ、今後力を入れていきたいと思っているのは海外で発売された良作を日本にもってくることなんです。けっこう数的にもたまってきた、素晴らしき洋ゲーのなかからいいものをセレクトして出していきたいと思っているんですね。そのためにアメリカにオフィスも作りましたし、今後はいきなり発表して発売するようなこともあるでしょうね。まあ、その第1弾のソフトが『ウエットリス』になったわけなんですが…。

そのほか、海外では60万本ちかく売れた『ファイティングカップ』も出しますし、モンスターが凄くて、いろんな魔法が使えるRPGの『エルティル』も99年の早い時期には出す予定です。そのあとには『プロ野球キング2』も出てきますし、この秋から冬にかけてのイマジニアのラインナップに大いに期待していただきたいと思います。

PROFILE

田代 成治さん
イマジニア専務取締役

1956年、山口県生まれ。趣味はG-SHOCKコレクション。イマジニアの営業マンに頼んだりしてレアものを集めているんだとか

●年内発売予定タイトル●

タイトル	ジャンル	発売日
キラッと解決！64探偵団	TAB	10月23日
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	10月30日
ウエットリス	PUZ	11月27日
ズール(仮)	RPG	12月予定
ファイティングカップ	格闘ACT	12月予定
SNOW SPEEDER	SPT	12月予定

がんばるサードパーティ

IMAGINEER
イマジニア

ハミダシ会社情報
イマジニアとは「Image Engineer」（想像を形に変える者という意味）の造語。86年に設立し、10年後の96年には店頭公開。社員数は55名。本社は東京都新宿にある

がんばるサードパーティ

ハミダシ会社情報

正式社名はコトブキシステム株式会社(ケムコは世界共通のブランド名なのだ)。1984年設立。社員数150名のうち開発関係者は約30名。本社は造船の町、広島県呉市にある

KEMCO

ケムコ

●年内発売予定タイトル●		
ナイフエッジ	SHT	11月27日
キングヒル64 エクストリーム スノーボーディング	SPT	12月18日(予定)
トップギア・オーバードライブ	RAC	12月18日(予定)

海外でも評価の高いケムコが、新タイトルをひっさげて本格稼働へ。

N64とGBで新しい遊びが生まれる

ケムコは任天堂シンパといいますか、ここ15年ほど一緒に仕事をやってきたわけなんですが、最近の現状を考えると、ゲームというメディアの形が決まってきていて、閉そく感がとても感じられるんです。基本的なゲームの捉え方というのがまったく変わってないと。でも、任天堂というメーカーは、ゲームボーイカラーも含めて新しい遊び方を見つけようとしているんだと思うんです。言い方を変えればベンチャー精神のある会社なんですね。N64の現状を考えるとサードパーティとしては決していいマーケットではないんですが、新しい仕掛けの話なんかを聞くととても楽しいんですね。ですから、我々としてはN64とゲームボーイカラーをキーワードにして、何か新くておもしろいルール作りをしていきたいなと思っているんです。

実際に海外では拡張RAMパックが11月23日に発売されますし、当社としても、『トップギア・オーバードライブ』では対応するようにしています。これにより、ゲーム画面がきれいになりますし、多くのデータを本体のメモリのほうにためることができるわけですから、いろんな面白い遊び方ができるようになるでしょうね。日本では拡張RAMパックを64DDに同梱するという話ですから、発売後にきれいな画面を楽しんでいただけると思います。

年内に3タイトルを発売

今年の年末はそれぞれカテゴリーの違うソフトを3本発売します。まず『ナイフエッジ』ですが、アーケードスタイルのとてもわかりやすいシューティングゲームです。もちろん4人プレイも可能ですし、遊んでいて壮快感もあるので単純にハマれますね。ある意味、このようなシューティングゲームはN64になかったわけで、そのシンプルさがウリですね。

『キングヒル64』に関しましては、グラフィック、サウンドともにあの『1080°』をめざしてやってきましたので期待していただきたいですね。『1080°』は優れたゲームですが、それに、レースの楽しみ方というものをもう少しつけ加えたらおもしろくなるだろうと。それでプレイヤーがスタントを決めることによってスピードアップできるようにしたんです。ですから、スノボのレーシングゲームというように考えていただければいいと思います。

あと、『トップギア・オーバードライブ』については、画面的なエフェクトがN64のもっとも得意とする部分ですので、そういった技術を駆使したうえで、壮快感あふれるわかりやすいレースゲームになっています。このソフトはアメリカのスノーブラインド社で開発していまして、洋ゲーだと操作感がひどいなんてこともありますが、日本人のプロデューサーをつけていますので、N64がはじめての人でもわかりやすい、バランスのとれたゲームになっていると思います。

今後、ケムコとしては、アドベンチャーシリーズということで『シャドウゲイト64』とその続編、そしてトップギアシリーズ、あともうひとつキャラものも作っていきたいと考えています。基本的には年間3作くらいは発売していきたいですね。時期にはとらわれずに、とにかくおもしろいソフトをバランスよく供給していきたいですね。

これからがN64の真骨頂

N64を持っている人ってみんな「N64は面白いゲームが多い」と感じていただいてると思うんですね。「野球やサッカーだったらN64のほうがいいよね」とか。ですから、今後は新しい仕掛けのなかで、しっかり面白いものを作っていけば、もっと多くの人に遊んでいただけるようになると思っています。とくにN64とゲームボーイとのリンクは楽しみですね。これは新しい遊びへの挑戦だと思います。既存のゲームのようにテレビを見ながらストーリーを追っていくのではなく、みんなでどのように遊びを組み立てるのかという楽しみも生まれてくると思います。来年の夏までに、さまざまなものが出てくると思うんですけど、大いに期待していただきたいですね。

それと、やはり64DDですね。これによってソフトがある程度安く供給できるようになるわけですし、なおかつ書き換えもできるようになって、新しいソフトを供給できるようになるんですね。そういったことを考えますと、これからがN64の真骨頂だと思います。それに開発ツールについてもどんどんいいものが任天堂のほうから供給されてきていますので、開発環境もPS並みに整ってきつつあるんです。これにより、日本や海外のデベロッパーが技術力というよりアイデアのほうに重点を置いて開発に専念できるんです。そういう意味で、いままさに作っている、あるいは来年から作りはじめるというデベロッパーさんのソフトというのはものすごく期待をしています。多くの開発者はN64に興味をもっています。N64はこのままなくなってしまうようなハードではないんです。

▲拡張RAMパック(今月の「N64の質問箱」参照)をささずに撮影した画面。これが一体どのくらいキレイになるんだろう?

PROFILE

奥原誠次郎さん

コトブキシステム常務取締役

1972年、広島県生まれ。少年時代に「マリオブラザーズ」をプレイして強烈なショックを受けて以来、「趣味はゲームです」と言い切る。

開発環境が整ってきたこれからが楽しみ

年末のラインナップでN64稼働率がアップする

サードパーティのなかでも最も若いボトムアップの今後の展開は？

PROFILE

岡本 茂さん
ボトムアップ代表取締役

1962年、兵庫県生まれ。仕事が忙しすぎて趣味を楽しむヒマはなし。好きなゲームは『電車でGO！』

これからがよくなるN64

ウチの商品に関していえば小学生のユーザーを対象にしていることもありまして、プロモーションにしろ商品作りにしろ特化してやればいいのでマーケティングはやりやすいんです。ある一定のレベル以上のクオリティを超えた作品を作ることによって、小学3・4年生のユーザーの評価はきっちりと得られるようなマーケットなんですね。

ただ、全体的にみるとN64は厳しいのが現状ですね。それでも、これから先はかなりよくなっていくんじゃないのかなと思っているんです。というのも、年末にかけて、子どもたちが期待する『ピカチュウげんきでちゅう』とか『ドラえもん2』などのソフトが出てきて、N64のラインナップもかなりそろってきますよね。コナミさんの『ゴエモン』やクエストさんの『オウガバトル3』なども数的にかなり上をねらえるソフトだと思いますし、任天堂さんやパックインソフトさんからも期待作が数本出てきますよね。

正直に言って、今年の春まではN64の稼働率は低かったと思うんです。それが『ポケスタ』が出ることによってかなりあがってきて、11月の『ゼルダ』が発売されることで「N64をちょっとやってみようかなあ」と思う人もかなり出てくるでしょうし、それで多くの人が新たに本体を買うことになるでしょう。同時にサードパーティからもいろんなソフトが発売されて、N64の稼働率はかなりアップしてくるんじゃないかなと思っているんです。

テレビCMでプロモーションを展開

ウチとしても年末に向けて出す2本のソフトの手応えをかなりつかんだ形でいるんですよ。『おねがいモンスター』にしても、64ドリームなどのゲーム雑誌でモンスター募集をして、かなりの反応が返ってきましたし、『64大相撲2』に関してもキャンペーンをやることになっているんですが、お店からの反応も結構いいものが返ってきてますしね。ですからこの2本のソフトともけっこうな数字はとれるんじゃないかと感じています。

とくに『おねがいモンスター』は、いまモンスターブームというのもありますし、N64ではじめての育成ゲームということで、子どもたちもスゴイ興味をもってると思うんですよ。11月20日から全国でテレビCMを流すことになっていますし、『64大相撲2』とあわせてかなり大きなプロモーションをかけるつもりです。ボトムアップはまだ生まれて4年半くらいの若い会社なので、企業広告という意味あいも含めて、ユーザーさんにボトムアップという社名を認知してもらおうと思っているんです。

64DDでスポーツゲームを開発中

来年は64DDでソフトを作ろうと思ってます。今度の『おねがいモンスター』も本当はDDでできれば、いろんなモンスターをいっぱい保存できて楽しいはずなんですけどね。コントローラパックを使うと、保存できるモンスターはわずか50体なんですよ。全部で500匹以上のモンスターが登場しますから、結果的に10個のコントローラパックが必要になるんですね。

ただ、現在開発している64DD用のソフトは『おねモン2』ではないんです。ジャンルはスポーツゲームなんですが…、いまのところはそれしか言えないですね。

N64をゲームボーイとリンクさせることについては『おねモン』で検討しているところです。みなさん、今後はそういう路線になっていくと思うんですね。まずゲームボーイで『おねモン2』を出して、そのあと、できれば64DDで通信もやりたいですよね。カンタンな操作で通信モードに入って友だちと対戦、って感じですぐに遊べるようになればいいんですけどね。ゲーム感覚で通信というものが普及してくると、いままでのように「カセットがいい」「いやCD-ROMだ」っていう議論じゃなくて、これからは通信だよっていうかんじで、ユーザー自身も進歩してくると思うんです。

でも、いまはとにかくN64版の『おねモン』の発売も間近ですし、少しでもいいソフトにするために時間とのたたかいをしているところです。なので64GBパックに対応させることに関しては、あとから開発担当者と調整ということになるでしょうね。

N64ユーザーのみなさんに言っておきたいのは、N64ソフトを開発してる会社がようやく技術的な部分やユーザーニーズをわかってきたところだと思うんですね。ですから、ボトムアップという会社も含めて、これからのN64ソフトを楽しみにしていただいていいと思います。

ハミダシ会社情報
1994年に設立されたばかりのとても若い会社。設立当時、ゲーム業界が「どん底」であったことから社名をボトムアップに。本社は東京都中野、社員数は25名

がんばるサードパーティ 64

BOTTOM UP
ボトムアップ

●年内発売予定タイトル●

おねがいモンスター	SLG	11月27日
64大相撲2	格闘ACT	11月27日

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol. 27

取材・構成／編集部

いよいよ『ゼルダ』の発売まで残すところ1ヵ月になりました。みなさん心の準備はいいですか～？…はい、よろしい。というわけで、今月の質問は『ゼルダ』の特集みたいになってしまったんだけど、ゲームボーイカラーやあのソフトのことなど気になることもいっぱい！　それでは今月もお願いします！　本郷さん!!

➡今月の本郷さんコラージュは「ポケットモンスター本郷」(岡山県・若林況さん)。キミもあの本郷さんをつれて歩こう!!

回答者　任天堂広報室企画部企画課係長

本郷好尾さん

鳥としては100年ぶりの新種・ヤンバルクイナが沖縄で発見された1981年に任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。「本郷さんは納豆を食べられますか？」(東京都・メタモン64さん)との質問に「食べられませんねえ。家族のなかで食べられないのは僕だけなんですけどね。結構食わず嫌いなところも…」。やっぱり関西人なのだ

Q 『ゼルダ』発売後のスケジュールは？

愛媛県・なべねこさん

『バンジョーとカズーイの大冒険』が出ます。

12月6日に6800円で発売することになりました。本当におもしろいソフトですので大いに期待してくださいね。そのあとは…、まだ未発表なんですが、任天堂を代表するキャラがいろいろ出てくるソフトを2種類作っていまして、いずれかを年内に発売できるかなあという感じですね。2本とも4人対戦ができて、クリスマスや正月にワイワイやりながら楽しめるゲームですね。あと、期待の『ピカチュウげんきでちゅう』についても年内にはぜひ売りたいなあと思っています。それから、別の会社で作っている、みなさんがよくご存じのソフトについては年内の発売は難しいなあという感じになってきましたね。

➡祝！『バンジョー』の発売日決定！いますぐ壁に貼ったカレンダーの12月6日(日)にハナマルチェックだ！(ホントに感動的なおもしろさだから、ぜひプレイしてね)

Q もう『ゼルダ』は発売延期しませんよね。

東京都・センジュゼロさん

ごめんなさい！

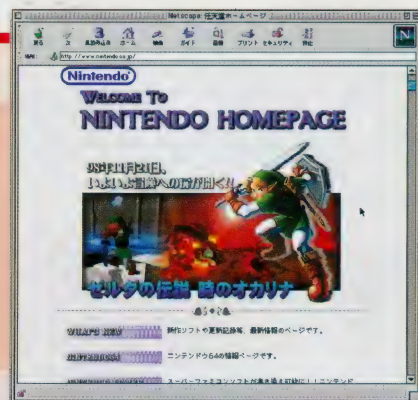
1週間だけのびて11月21日になりました。先月発表した11月14日に出そうと思えばできないことはなかったのですが、『ゼルダ』は期待の商品であるだけに、初回出荷数をまとまった数にしたかったんですね。ですから、「発売日決定！」といいながら1週間だけ発売を延期するのは心苦しいのですが、少し作りだめする時間が欲しかったというわけなんです。あと、こじつけみたいに聞こえるかもしれませんが…(苦笑)、スーパーファミコン版『ゼルダ』の発売日も11月21日(1991年)だったというわけで…、まあ、とにかくご期待ください！(笑)

➡嗚呼！『ゼルダ』の発売日延期！いますぐ壁に貼ったカレンダーの11月14日のハナマルを11月21日に書き直そう!!(めちゃくちゃかっこよくなった『ゼルダ』のロゴ。ピンバッジ、でないかなあ)

『ゼルダ』でN64はブレイクするんでしょうか？

高知県・ハンプティー・ダンプティーさん

もちろん、期待の大作ソフトですからね。

『ゼルダ』のメインターゲットとしましては、小学校の高学年くらいから、むかしファミコン版なんかで遊んだ、いま30歳を過ぎたユーザーのみなさんまで幅広い年齢層の人たちに楽しんでいただけるソフトになるでしょう。じっくり作りこんでいるので完成度についても保証付きですし、この『ゼルダ』をプレイするためにN64本体をはじめて購入される方も多いでしょうね。何度も言っていますが『ゼルダ』は日本だけでなく、全世界的に期待されている商品なんです。ただ、『ゼルダ』だけでなく、この年末はサードパーティさんからもさまざまなソフトが出てきますので、必ずやN64がブレイクするものと信じています。

➡任天堂ホームページにすてきなメッセージが載っていたぞ（下のカコミを読んでね）

初めて『ゼルダの伝説』が登場したのが12年前の89年…
それ以来、抜群のゲームバランスと面白さで
常にファンを夢中にしてきた『ゼル伝』が、
ついにファン待望のNINTENDO64で登場します！
格段にレベルアップしたグラフィック＆サウンド、豊富なアクション＆アイテム、
そしてそれらを駆使してチャレンジする数々の謎とき…
これまでのゼルダの魅力が、64でさらに無限大にパワーアップします。
幻惑の世界への扉が開くまで、あと少し！！

『ゼルダ』のCMに出る芸能人は誰？

埼玉県・ブラスターさん

タレントさんは7人くらいでしょうか。

スーパーファミコン版のCMで音楽を担当していたスチャダラパーのBOSEさん、それに稲森いずみさん、ドリアン助川さん、そして前田日明さんらに『ゼルダ』を実際にプレイしていただきまして、ドキュメンタリータッチのCMを撮りました。さまざまな分野のタレントさんを起用していますから、それぞれ時間帯にあったカタチで放送することになるでしょうね。でも、タレントさんが出てくるからとはいっても、やっぱり『ゼルダ』の醍醐味をわかっていただくにはゲーム画面を見ていただくのがいちばんなんですね。ですから、基本的にはゲーム画面をできるだけ出すようにして『ゼルダ』のダイナミックな魅力が伝わるようにしています。CMは10月10日くらいから流れはじめて、発売前の11月中旬になるころには大量に流されることになると思います。それからビデオも同時に制作していますが、少なくともゲームショップなどの店頭ではご覧いただけるようになるでしょうね。そのビデオをユーザーのみなさんに配れるようになるかについてはいまのところ未定ですね。

◆真剣なまなざしで『ゼルダ』をプレイする稲森いずみさん（本郷さんがファンの女優さんです）。CMの制作には渡辺企画とホリプロが携わったのだ。7人のタレント名をすべて明かせなかったのは、残り3名の撮影がまだ終了していなかったからなのだ

『ゼルダ』はどんなところがおもしろいの？

大阪府・ゲームカラーズさん

実際に操作していただくのがいちばんでしょう。

操作性に関しましては、『スーパーマリオ64』の経験なんかをふまえて改良するところはどんどんやってるんです。たとえばカンバンの前に立ったときに、『マリオ64』ではすぐに文字が読めないなんてことがありましたが、今回は『ゼルダ』のウリにもなっている「注目システム」で操作性はとても向上しています。跳んだり昇ったりというようなアクションも自動的にやってくれるので、ストレスなく遊んでいただけるでしょう。動かすだけでも楽しいというのが『マリオ64』でしたけど、今度の『ゼルダ』は操作をよりカンタンにして、プレイヤーが謎解きに集中できるようになっているんですね。それにマップもとてつもなく広いですし、宮本の積年の夢だった「動物に乗って自由に走り回る」ということも、今回の馬で実現しましたしね。もちろんストーリーも練りこまれていますし…、もう話しだしたらキリがないですよね（笑）。とにかくみなさんに触っていただくのがいちばんだと思います。

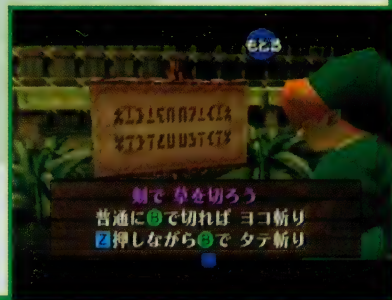
➡「注目システム」にするときはZトリガーボタンを押そう。すれば上下に黒いオビが出てきて、リンクは対象物のほうを向いてくれるのだ

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』は全世界でどのくらい売れる？（青森県・オレよさん）

A 「まず、500万本が目標です。少なくともそのくらいは売りたいですね。国内ではまずミリオン（100万本）を目標にしたいです」

Q アメリカでのポケモン人気はどうですか？（埼玉県・ミーさん）

A「詳しい報告は聞いていませんが、近年のゲームボーイソフトとしてはすごくいい出足だそうです」

『ゼルダ』の作曲は誰がなさっているのですか？

兵庫県・弥生三月さん

シリーズを担当している近藤浩治です。

1985年の『スーパーマリオブラザーズ』（ファミコン）以来、マリオとゼルダシリーズの作曲のほとんどを情報開発部の近藤浩治が担当しているんです。今度の音楽では、前作をプレイした人でも「懐かしいなあ」と感じてもらえる旧作の音楽も多く収録していますし、リンクがアイテムを手に入れたときに「ジャ、ジャ、ジャ、ジャーン！」っていう大仰な…（笑）雰囲気もしっかり踏襲していますよね。それからサブタイトルに『時のオカリナ』とあるように、オカリナを使った仕掛けも入っていますね。相手が教えてくれた音楽をプレイヤーが自分で演奏してみるとか…。いわゆる謎解きのひとつに音楽があったりするんですね。サントラCDについてはもちろん発売されることになるでしょうね。

➧このお方が『ゼルダ』の大作曲家の近藤浩治さんです。『ゼルダ』が発売されればインタビューしてみたいです。はい

「ゼルダグッズ」は発売しますか？

兵庫県・UNの垣内勇さん

任天堂から出すことはありません。

ただ、いろんなグッズメーカーや出版社さんから企画や問い合わせがたくさん来ていますので、いろんな関連グッズが出ることになるんじゃないでしょうか。たとえば、カンタンなものでいえば下敷きなどの文房具だとか、タイトルがらみでオカリナが出たりとか。ゼルダ人形…フィギュアなんかも予定にはあがっているみたいですね。

➧N64版には登場しない（？）ガノンのフィギュア。今年のE3で配られたチラシになぜか載っていたのだ。海洋堂さんあたりから精巧なフィギュアを出してくれないかな

『ゼルダ』のミニゲームにはどんなものがありますか？

兵庫県・UNの垣内勇さん

本格的な釣りゲームも入っていますね。

サカナがかかると振動パックがとてもリアルに震えるようになっていて、それだけでも1本のソフトにしていいくらいによくできていますよね。あとは前からお話しているように馬に乗って流鏑馬するとか…、ゼルダ恒例のニワトリを投げたりかついだり…、まあ、プレイする前に話を聞いてもつまらなくなるでしょうから、このくらいにしておきましょう(笑)。

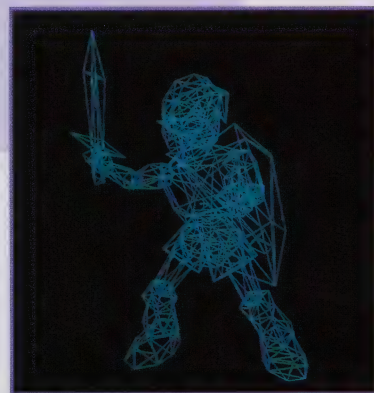
➧ニワトリを投げると、どんなことになるのか？　これはプレイしてからのお楽しみ～（ゼルダライター尾関によると、火をつけた弓をニワトリに放つと焼き鳥になるって言ってたけど…もちろんウソ）

『ゼルダ』のプレイ時間はどのくらいですか？

兵庫県・さかぐちまやさん

きっと7～80時間はかかるでしょうね。

早く終わろうとがんばっても、そのくらいの時間はかかると思います。だからと言って『ゼルダ』で早解きをめざすようなことはしてほしくないですね。64ドリームなどでは攻略情報の特集をやるでしょうし、ソフトとほとんど同時に攻略本が出たりしますが、謎解きができないときに参考程度に見るようにして、まずは自分で好きなように『ゼルダ』の世界観を味わっていただきたいんです。釣りが好きな人は釣りばかりやるとか、馬に乗って走り回るのも気分がいいですし、あちこちの世界を寄り道しながら『ゼルダ』の世界を堪能していただきたいと思っています。

➧写真は昨年の6月頃に公開されたリンクのワイヤーフレーム画像。当時は『ゼルダの伝説64』というタイトルで呼ばれており、発売時期も97年秋～冬となっていた。64ドリームのバックナンバーを持っている人は、発売までの1ヵ月、『ゼルダ』の過去を旅してみるのもいいかも

『ゼルダ』が完成したら宮本さんは何を作るのですか？

東京都・ティムさん

新しいものにとりかかるんでしょうね。

いわゆるシリーズもの…、N64ソフトも『マリオ64』からはじまって、『マリオカート64』『フォックス64』『ヨッシー』ときて今度の『ゼルダ』で一段落するわけですし、以前から「新しいゲームを作りたい」と言ってきたわけですから、きっとそうするんでしょうね。まあ、現在進行中のソフトのプロデューサーという役目もありますが、きっと新しいシステムの構想をもっているでしょうから、それにとりかかるんではないかと思います。

⬆『ゼルダ』が終わればしばらくのんびりしていただきたい宮本さん。でも、いずれ写真のようにいろんな授賞式でひっぱりだこになって、同じような笑顔に会えることになるんでしょうね

『ゼルダ』のカセットが金色になる話はどうなりましたか？

滋賀県・襟夫さん

日本ではこれまでと同じグレーですね。

アメリカでは『ゼルダ』を先行予約した人にだけ、金色のカセットにしようという構想もあったようなんですが、それが実際に行われるかという話は聞いていません。まあ、アメリカで発売されたスーパーファミコン版の『ゼルダ』は金色でしたし、それを楽しみにしている人も多いんでしょうね。

⬉これが黄金色に輝くファミコン版『ゼルダ』（エンドーコレクション所有）。『テュロック2』のカセットはブラックになるというし、せめて日本では『ピカチュウげんきでちゅう』がイエローカセットにならないかなあ

『ポケモンスタジアム』の続編は出るんですか？

山口県・E・Eさん

発売する方向で制作しています。

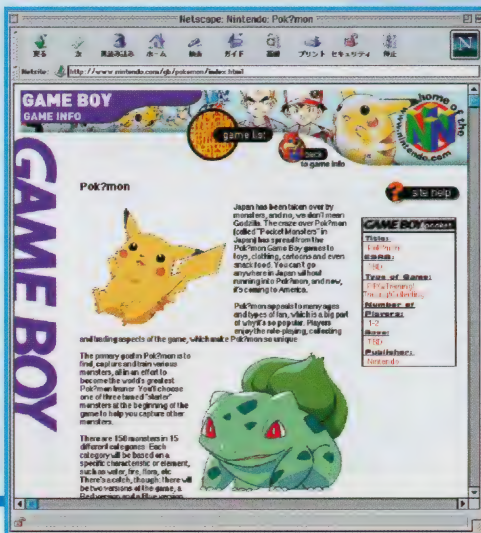
対戦することにかぎれば40匹のポケモンがいれば大丈夫なんですね。ポケモンのバトルツアーをやっていて、みなさんが勝つために使用するポケモンは結局のところ7〜8匹に限られるケースが多かったんですね。でも一方には、勝ち負けというより、自分の育てたポケモンをN64で登場させたいという声が多かったというのも事実です。それで、そのような要望に応えようと、151匹をぜんぶ入れることを目標にしてカセットでの発売をめざしています。ただ、発売日や細かな内容についてはわかりません。

⬗今年の2月に任天堂で撮影した『ポケモンスタジアム』の64DDディスク。『ポケスタ2』はカセットで出るという話だけど、64DDになる可能性も？

『ポケモンピカチュウ』の売れ行きはどうですか？

兵庫県・UNの垣内勇さん

ひじょうにいいですね。

ローソンさんやトイザらスさんなどの先行予約だけでも70万本ちかく集まりましたからね。9月いっぱいの段階で総出荷数は200万本を突破したと思います。この『ポケモンピカチュウ』を除いた『ポケモン』の3色で、これは3月末の数字ですけど850万本も出荷していますので、トータルで1000万本を突破したことになりますね。

⬗日本では大人気のポケモン。そこで気になるのがアメリカでの評判。アニメもスタートし、ソフトも発売されたんだけどどうなんだろ？　現地での評判については「ゲームストリートジャーナル」の永見さんが次号でレポートする予定。お楽しみに！

はみだし質問箱

Q『ポケモンスナップ』はいつごろ発売しますか？（福島県・たつくん）

A「年内の発売はムリですよね。それに64DD対応ソフトですから来年の6月以降ということになりますね」

『ピカチュウげんきでちゅう』は正式名称になったのですか？

宮城県・マザーさん

現状ではその名称で発売する予定です。

「音声認識システム」という、とても高度な技術を使ったソフトなので、もっとかっちょいいタイトルにしてもいいのかもしれませんが…。まあ、ゴロもいいですし、もともとタイトルは絵本の題からもってきたという経緯もありまして、いまのところ『ピカチュウげんきでちゅう』のタイトルが有力なんですが、まだ最終的には決定していないんです。

◆『ピカチュウげんきでちゅう』の絵本（小学館）。シリーズは40作近くに達し、トータルで200万部を突破しているんだとか。ポケモンパワーはホントにスゴイ

なぜ『ピカチュウげんきでちゅう』のマイクの形を変えたんですか？

大阪府・し～ちゃん

人によって頭のサイズが違うからです。

『ピカチュウげんきでちゅう』は小さなお子さんから、頭の大きなお父さんまで（笑）家族みんなで遊んでいただきたいソフトなんです。ヘッドホン式のマイクにすると、頭の小さなお子さんだとヘッドホンがずり落ちてしまうこともありますよね。あるいは、マイクの位置が口元にこないということもあるでしょうし。ですから、さまざまな年齢の方が遊べるようにと、首からかけるマイクにしたというわけなんです。

◆左が昨年のスペースワールドで公開された“ピカチュウマイク”。右の製品版とは形状が大きく変わっているのだ

『ジャングル大帝』はいつ完成しますか？

福岡県・SYOZAKI MIHOさん

残念ながら…、制作中止になりました。

『ジャングル大帝』は手塚プロさんとの共同で制作してきたのですが、時間がたつにつれてアイデアやゲームの仕様がどんどんふくらんできまして、当初予定していた開発期間ではまとまりきらないという話になったんです。それで手塚プロさんのほうから「制作を断念したい」という話を正式にいただきまして…。ということで、残念ながら『ジャングル大帝』は発売しないことになったんです。

◆ううう（涙）。一昨年のスペースワールドで大々的に発表会が開かれた『ジャングル大帝』だったんだけど…。手塚ファンとしては本当に残念無念

『F-ZERO X』のコースエディットって本当に発売するんですか？

愛知県・中村雅人さん

64DDが発売されてからの話ですね。

すでに『F-ZERO X』のコースエディット自体はできているんですね。実際の話、『F-ZERO X』のコースはそのコースエディット機能を使って作られたわけですから、いわゆる開発ツールのようなものなんですね。それに他の要素も加えて発売しようという構想になっているんですね。

◆64DDが発売されれば、自分の好みのコースや、オリジナルのマシンを作ることができる。さらにそれを友だちと交換したりすることもできるようになるんだろうけど、発売は来年の6月以降…

はみだし質問箱

Q 『バス釣りNO・1』の続編はまだ？（千葉県・S-084-3Jさん）

A 「作っていますが、発売はまだ先の話ですね。『ゼルダ』の釣りゲームで、しばらく遊んでいただければいいと思います」

『F1』について詳しく教えて！

千葉県・S-084-3こさん

『F1ワールドグランプリ』のことですね。

『F1』はビデオシステムさんとアメリカのパラダイムさんが共同で作っていたソフトなんです。日本でもそうですが、とくにヨーロッパではF1人気はすごいですよね。それで、NOE（任天堂ヨーロッパ）がこのソフトを発売したいというのが話のはじまりだったと聞いています。北米でもNOA（任天堂アメリカ）から発売しましたし、『F1』の世界的な販売権を任天堂が得たということで日本でもウチから発売することになったんですね。ただ国内での発売時期はまだ決まっていません。ビデオシステムさんとの協議によって時期が決まると思いますが、きっと来年くらいには出せるでしょうね。

◆アメリカのE3では宮本茂さんもグラフィックの美しさをほめていた『F1ワールドグランプリ』

64DDはどうして発売延期になったんですか？

岐阜県・石田俊さん

ソフトがまだ充実していないからです。

ハードはずいぶん前から完成しているんですけどねぇ…（苦笑）。たとえばマリオアーティストシリーズも本当によくできたソフトなんですが、いわゆる絵を描いたりというツール的なソフトなんですよね。もちろんそのようなソフトも大切ですが、そのほかのラインナップの制作が残念ながら遅れているということなんです。それに、N64本体の普及台数も関係していますし、イチから64DDとN64本体、それにソフトを買うとなると出費がかさむことになりますよね。ですから、64DDが出たときにはかなりの人がN64を持っているという状況にしておきたいんです。それで、この年末に『ゼルダ』や『バンジョー』などの期待作を投じて、さらにN64本体を普及させてからということで、64DDの発売が来年の6月になったというわけなんです。

日本でも拡張RAMパックを発売しないのですか？

大阪府・ニセ本郷64さん

いまのところ64DDに同梱される予定です。

すぐにどうこうするという話ではありませんが、アメリカで拡張RAM対応のソフトを作っていて、64DDが発売される前に同じソフトを日本でも売りたいということになれば、日本でも先行発売するようなことも検討するかもしれませんね。アメリカではサードパーティさんから発売される何本かのソフトが対応するようになっていまして、拡張RAMパックを11月24日に29.99ドル（約4000円）で売り出すという話を聞いています。

◆これは64DDに同梱される拡張RAMパック。これを…

◆ここに差し込むとN64がパワーアップして、『トップギア・オーバードライブ』などの対応ソフトのグラフィックがぐ〜んとキレイになってしまうのだ

コントローラブロスはどうしてブロスというのですか？

三重県・マッコさん

兄弟分みたいなものですね。

ブラザーズ（brothers）を略してブロス（bros）。最初はゲームボーイのカラーバージョンを売り出したときに「ブロス」という名前をつけたんですね。新たな兄弟分ができて、色もついてかっこいいみたいなキャッチだったと思います。これは糸井重里さんの発案だったんですけど、その流れのなかで色違いの商品を「〜ブロス」と呼ぶようになったわけですね。

◆これは6色そろったコントローラブロス。ブロスといっても「ファミ通ブロス」とは関係ありません

はみだし質問箱

Q ファミコンやディスクシステムの修理はできるんですか？（大阪府・96/6/23さん）

A「もちろんやっています。それより古い商品は任天堂の各支店営業所に電話で問い合わせをしてください」

ゲームボーイカラーのCMはどこで撮影したのですか?

兵庫県・UNの垣内勇さん

たしか…、アメリカのロスだったと思います。

あのような、澄みきった青い空を日本で撮影するのは難しいんですね。それに全世界で売っている商品…、まあ任天堂の製品はほとんどそうですが、とくにゲームボーイの場合は世界統一企画の商品ですし。それで「世界のいろんな人たちがゲームボーイで遊んでるよ」というような、国際性を出すことをCMのコンセプトにしたんです。もちろん国内向けに作ったCMなので同じCMが世界中で流れるというわけではないんですが…。

➧ゲームボーイカラーは11月から月産100万台出荷体制になるんだとか…。だから、たぶん、発売日に手に入らずに悔しい思いをした人もいたはず

マリオクラブ*で推薦になったソフトには何かメリットはあるの?

千葉県・S-084-3こさん

少なくとも開発者の方は安心できるでしょうね。

自分たちが作ったゲームに、いろんな年齢の、100人くらいのマリオクラブのメンバーが客観的に評価して、70~80点以上の点数をつけられるようなことになれば、きっと満足感があるでしょうね。それに営業的にみても安心して製品化できると思うんですね。マリオクラブで推薦になったからといって、何かがもらえたりするということはないのですが、推薦されたタイトルとその理由を雑誌社や流通関係者には流すようにはしています。

*マリオクラブ=10年ほど前に任天堂で組織化されたソフトの評価システムのこと。64ドリームでは推薦されたN64ソフトはすべて推薦文とともに毎月新聞に掲載するようにしている。

ゲームボーイカラーの6色はどうして決めたのですか?

大阪府・ゼルーダさん

最初にいくつも試作品を作ったんです。

なかにはまだら模様のものもありましたし、それらを並べて、任天堂のいろんな部門で検討して、みんなの意見をまとめた結果、あの6色にしぼりこむことになったんです。アメリカではパープル1色だけで発売するんですが、日本では最初からにぎやかな感じにしたいということでパープル以外のカラーも同時発売することにしたわけなんです。金と銀の色がないのは、すでに「ライト」で出ていますので、それ以外の色でという話になったわけなんです。

➧ゲームボーイポケットのスイッチがあった場所に通信用の赤外線ポートがついている。電源を入れようとしてこの部分をついさわっちゃうんだよね

GB版『ゼルダ』のタイトルが仮称になっているのはなぜ?

埼玉県・荻野法子さん

正式名称には『DX』がつくことになりました。

旧作の『ゼルダの伝説 夢を見る島』に、追加のダンジョンなども加えてカラー対応にしようということになったんです。それにどんな場面で使うかわかりませんが、ポケットプリンターにも対応するんですね。ですからタイトルも『テトリス』がカラー対応版で『テトリスDX』になったように、『ゼルダの伝説 夢を見る島DX』という呼び方に決まりました。発売は12月くらいを予定しています。

➧自宅では『ゼルダの伝説 時のオカリナ』をプレイし、屋外では『ゼルダの伝説 夢を見る島DX』をプレイする…。ゼルダファンにとっては至福の時がやってきそうだ

はみだし質問箱

Q カラー対応のポケットカメラを出しますか?(大阪府・ヤンバルクイナさん)

A「もちろん検討はしていますが、まだ発売するかどうかわからないですね。価格的な問題もありますし」

GBカラーで参入メーカーが増えたって本当？

千葉県・S-084-3こさん

きっと増えているんでしょうね。

以前、ゲームボーイソフトを作っていたメーカーさんが、今度のゲームボーイカラーの発売を期に新作を出そうというのはあるでしょうね。カラーだけでなくゲームボーイというハードは、ファミコンを抜いて世界で最も普及したゲーム機ですから。そういう意味では全世界的にも商売になるし、日本でもとても元気だということで、ソフトメーカーさんにとっても魅力的なんでしょう。マリーガルさんがやっているようにN64とゲームボーイをリンクさせるような構想も増えていますしね。

↑ヨーロッパの見本市（ECTS）で公開されたゲームボーイカラー対応の『スーパーマリオブラザーズ』。実際に発売されるのか、本郷さんに聞いてみると「参考出品しましたが、発売については未定です」とのこと

CMから「チャリーン」の音が消えたのはどうして？

大阪府・真昼の夢さん

やめてしまったわけではありません。

でも、CMというのは15秒か30秒ということで、時間に限りがありますよね。最初にジャンと鳴ってNキューブが出てきて、最後にまた任天堂のマークが出てきて「チャリーン」というのはあんまり効率はよくないんですよ。それに最後に「チャリーン」だと、CMが終わってからはじめて「ああ、いまのは任天堂のCMだったんだ」ってことになりますからね。ですから、最初にこれはN64ソフトのCMであるというのをわかりやすくしているということなんですね。今後ずーっと「チャリーン」という効果音がなくなるかどうかについては、何を広告するのかによるでしょうね。

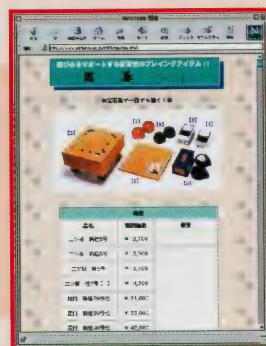
➡「チャリーン」の音が消えたのは寂しいという声も多いのは確か。でもニャースのいびきを聞くのも悪くないよね

「任天堂こども囲碁大会」って何ですか？

千葉県・緑山田さん

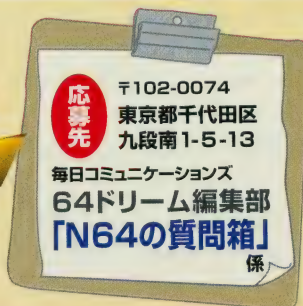
日本棋院が主催して11月に開かれるイベントですね。

囲碁を子どもに普及させようということで、今年第1回目の大会が東京で開かれることになったんです。任天堂では囲碁製品も作っていますので、協賛することになったんですね。大会では囲碁のタイプによってマリオコースとかルイージコースといった名称をつけて対戦を行います。開催日は文化の日ですから…11月3日ですね。優勝すると任天堂の製品、たとえばゲームボーイカラーがもらえたりとか、たしかN64も賞品の中にあったと思います。

➡任天堂ホームページでは囲碁製品の紹介もしているのだ。マリオとともに育った人たちにとっては、ちょっとヘンなカンジ？

はみだし質問箱

Q 公式ガイドブックで「協力・本郷好尾」とあるけど何を協力しているの？（茨城県・すず木い○ろーさん）

A 「開発者が本作りに関わっているので、それをサポートしたりしてるんです」

毎月 ⑥ MAITSUKI ④ 新聞 Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS 年末に向けた各社の新製品のほとんどが集まる「東京ゲームショウ'98秋」が幕張メッセで開催!!

これで5回目となる東京ゲームショウ（10月9日《関係者のみ》～11日開催）は、毎回10万人を超える来場者を数え、世界最大規模のゲームショウといっても差し支えないだろう。今回も幕張メッセ全8ホールを借り切っての開催となった。中でも特に印象に残ったのはセガというよりはドリームキャスト（以下ドリキャス）の認知度アップのための大攻勢。会場の最寄駅となる海浜幕張駅は湯川専務のポスター一色で、駅構内でもドリキャスのロゴのはいったビニールバックを配布。そのため会場内はオレンジ色のバックを持った人だらけに。まるでドリキャスの発表会を思わせる雰囲気が漂っていた。さて気になるN64陣営だが、全出展タイトル（事前届出のあった354タイトル）のうち5.1％（前回は3.6％）がN64タイトルだった。いわゆる隠し玉はなかったが、年末から来年に向けて期待できるソフトが多いので、これからのN64陣営の巻き返しが楽しみだ。あと目立ったのが、ゲームボーイソフトの増加（全体の12.2％、前回は4.3％）。ゲームボーイカラーの登場で、ゲームボーイソフトのさらなる充実が期待できそう。それにしても会場内を取材して感じたのは（というか叫びたかったのは）、**「なぜゼルダの伝説がここに展示されていないんだ!!」**ということ。会場にはゲームファンはもちろん、海外を含めたマスコミ関係者、ゲーム開発者など15万人を超える人が集まった事実を任天堂は軽視していないだろうか。もし『ゼルダの伝説』が展示されていれば多くの人が列をなし、ゲームショウの話題を独占していたと思うと、残念でならない。

◆CESAの上月会長が開会の挨拶。その後来賓の挨拶に続いて、襟川委員長の開会宣言とテープカットが行われて無事開会となりました

◆N64のコントローラを見つけて一瞬「こんなとこにもN64ソフトがある」とハッとするんですが実は ゲームボーイカラーのソフトなのだ

◆会場最寄り駅の海浜幕張で配られたドリキャスのロゴの入ったオレンジ色のビニールバック。会場にむかう人はほぼ全員がこのバックを持っているのだ。イヤミなほどのＰＲ効果だ

◆ここはハドソンブースなのになぜかほとんどの人がドリキャスのバックを持っているのだ。ドリキャス侮りがたし

◆会場入口近くの大きな看板もドリキャスでした。会場の中も外もとことんドリキャスって感じだね

アスキー

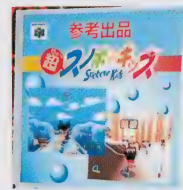
アスキーブースで展示されていたのは『Jリーグタクティクスサッカー』。本誌でも何度か紹介しているように（今月号では45ページに掲載）N64では初めての本格的なサッカーシミュレーションゲームだ。開発状況も80%となり、着々と完成に近づいている。開発を担当しているスタッフは大のサッカー好きばかりだそうで、スタジアム内の看板やスタンドの形など細部にこだわった作り混みがスゴイぞ。

◆価格は7800円に決定。読者からの問い合わせも最近多くなってきた。新情報が入り次第紹介していくぞ

◆アスキーブースで見つけたアスキーパッド64の新色、ピンクマーブル。ブルーのマーブルと同時発売だそうだ

アトラス

昨年の12月に『スノボキッズ』を発売して以来音沙汰なしのアトラス。今回のゲームショウでは参考出展ながら、『スノボキッズ』の第2弾『超スノボキッズ』が出展されていた。正式なリリースはまだ何ももらっていないので、ハッキリしたことは言えないけど、当日の発表では、発売は今冬を予定。発売価格は6800円で、振動パック対応でもちろん4人対戦も出来るとのこと。さらに進化したキッズに早く会いたいよね。

◆タライで攻撃できる4人対戦がとっても面白かった前作。新しい攻撃アイテムの登場を期待してまっせ

◆コンパニオンが結構セクシーな衣装で個人的にお気に入りだったアトラスブース

イマジニア

今回最もたくさんのN64ソフトを出展したと思われるイマジニアブース。プレイできたソフト名をあげると、『ズール（仮）』『キラッと解決! 64探偵団』『ファイティングカップ』『スノースピーダー』『エルテイル（仮）』『CITY TOUR GRANDPRIX ～全日本GT選手権～』『ウエットリス』の全部で7タイトル。これらが全てこの年末から来年の春までに発売されるので、イマジニアの攻勢はものすごいものがある。今回は出展されていなかったが、『プロ野球キング』の第2弾も控えているのでこの勢いはしばらく続きそうだ。

↑ウエットリスのタイトル名をもじって作られた、ウエットティッシュならぬウエットリスティッシュがブースで配られていたのだ

←『64探偵団』は10月23日発売。『ズール』は今年の12月の発売予定だ。ともにパンドラボックスが開発を担当している

←いろんなジャンルで様々なソフトを発売していくイマジニア

ほげほげレポート 等身大の綾波レイ

バンダイのブースで発見たまごっち（←そうじゃねーだろ）。エヴァンゲリオンのコーナーではなんと綾波とアスカの等身大のフィギュアがあった。その反対側のウルトラマンのコーナーでは初代ウルトラマンが置かれていた。

←なぜか綾波と同じ大きさのウルトラマン。これって本物の何分の1なんでしょうかね

←なんと等身大の綾波とアスカ。大ファンのモッチー曰く「夜中こっそりもって帰ろかな」

エポック社

野比家をイメージした一風変わった感じのエポック社のブース。『ドラえもん2』が自由に遊べるようになっていたぞ。気になるソフトの開発状況だが、ほぼ完成に近づきつつあるとのことなので、何とか今年中には発売されそう。前作同様、今作も人気が高まりそうだ。ブースのまわりではリモコンで動くドラえもん人形が大活躍していたぞ。

↑ものすごく大きなブースのようだが実際にはあまり奥行きはないのだ。靴を脱いで入るブースはここだけ？

←しずかちゃんをイメージした服装のおねえさん。なかなかかわいいでしょ。野比家の表札の前で記念撮影しました

←のび太の部屋をイメージして作られたドラえもんがいっぱいの部屋。ほら、本棚（左上）にはちゃんと64ドリームが!!

カプコン

カプコンのブースでは待望のN64ソフト『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』が出展されていた。ステージでのイベントも盛り上がっていたし、人気でそうな予感。

←あちらこちらにカプコンの文字があるハデハデな感じのカプコンブース

→ゲーマーアンドレがドリームキャストプレス代表で出場した『ストZERO3』の大会。結果は3回戦負け

→CM出演のチャンスもあるぞ。詳しくは111ページを見てね

カルチャーブレーン

カルチャーブレーンのブースはお馴染みの『飛龍の拳スタジアム～SDバージョン～』が12月11日の発売日にさきがけてプレイ可能。発売に備えて、前作『ツイン』のお宝をゲットしておこうぜ。

↑最新作は前作の『飛龍の拳ツイン』ともGB版ともリンクしているのだ

コナミ

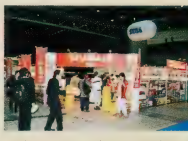
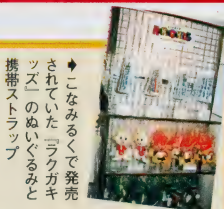
期待作が多いコナミブースでは、『ハイブリッドヘブン』と『悪魔城ドラキュラ黙示録』の2本の超期待作がプレイ可能な状態で展示。いずれも発売日は99年春予定だが、完成度はかなり高かった。特に『悪魔城ドラキュラ黙示録』の臨場感あふれるアクションシーンや敵キャラの動き、背景の作り込みなど迫力満点。操作性も良く、発売が待ちどおしいソフトだ。なお『がんばれゴエモン』の最新作はキッズコーナーでプレイすることができたぞ。

↑『悪魔城ドラキュラ黙示録』と『ハイブリッドヘブン』は海外でも人気抜群

↑N64にも力をいれているコナミブース。ちなみにバック持って横切るのはエンドー

ほげほげレポート 充実の物販コーナー

今回のゲームショウでは物販コーナーが7・8ホールに集められたので、買い物を目的にショウに来た人はあまり歩き回らなくて済み、とっても便利になった。特に限定グッズを販売していたブースには開場と同時に長い列ができていた。どこも混雑していたが、特に繁盛していたのが「こなみるく」と「ゲーマーズ」の2店舗。ゲーマーズには編集部のモッチーが入り浸っていたので見かけた人がいたかもしれないね。

←こなみるくで発売されていた「ラクガキッズ」のぬいぐるみと携帯ストラップ

↑ゲームショウにはなくてはならない感じの『ぷよまん本舗』。がんばれコンパイル

●はみだしNEWS● 一般公開日初日（10月10日）の開場前には多くの徹夜組を含めて3万8000人もの来場者が列をなした。最前列の来場者にはCESAの上月会長から毎年恒例の記念品の贈呈が行われた。

コーエー（光栄）

CIを本格的に実施し新社名で東京ゲームショウにのぞんだコーエー。同社のブースでは、海外のゲーム誌でも評判の高いガンアクションの大作『ウインバック』がプレイできたぞ。10・11日には『ウインバック』のガンファイトトーナメントも開催されていた。

⬆期待のガンアクションゲーム。細部へのこだわった作り込みがスゴイ

⬆GB版が大ヒットした『もんすたあ★レース』はPS版で登場。N64でもぜひ発売してほしいソフトの1つなのに

タカラ

タカラのブースにはN64の新作ソフトの展示はなかったが、発売以来人気の高い『チョロQ64』がプレイ可能だった。タカラといえばやはり「人生ゲーム」。4人対戦できるN64にピッタリだけどなあ。

⬆新作情報がないとやっぱりちょっと寂しい感じ。これからの情報に期待しましょう

ほげほげレポート 携帯ゲーム機戦争

東京ゲームショウで、大きな話題を集めたのが、各社から新製品が投入される携帯ゲーム機戦争だったのだ。10月21日にカラーゲームボーイを発売し、この市場では圧倒的な力を持つ任天堂に対し、SNK、ソニー、バンダイの3社が挑戦する。各社独自のアイデアを引っさげての登場ながら正直なところ従来のソフトがそのまま遊べるGBカラーは別格だろう。ハッキリ言ってしまえば、カラーテレビを見慣れた人がわざわざモノクロテレビを買うのかということだ。実質上後発機は2番手争いになるだろう。なかでもソフトのラインナップが充実している「ワンダースワン」と、PSとの拡張性が楽しみな「ポケットステーション」との勝負と見たが読者の皆さんはどうだろう。何か意見があれば「N64フォーラム」あてにお便りをください。

ゲーム機	発売日	価格	発売元	CPU
ゲームボーイカラー	10/21	8900円	任天堂	8ビット
唯一カラー液晶を利用。省電力で20時間プレイ可。				
ネオジオポケット	10/28	7800円	SNK	16ビット
ドリキャスとの接続可能。カラー化を視野に置いている。				
ポケットステーション	12/23	3000円	ソニー	32ビット
とにかく小型で軽量。PSと接続し機能拡張をはかれる。				
ワンダースワン	来年3月	4800円	バンダイ	16ビット
発売予定ソフトが充実。ソフトに応じて縦・横画面を選択。				

⬆技術説明会でゲームボーイカラーの説明をする任天堂開発1部部長の出石さん

⬆SNKのブースは「ネオジオポケット」一色。ドリームキャストとの接続も売りだ

⬆この大きさで32ビットCPU搭載。ゲーム機というよりは拡張機能メモリー

⬆バンダイブースでは新製品「ワンダースワン」のデモが繰り返し行われていた

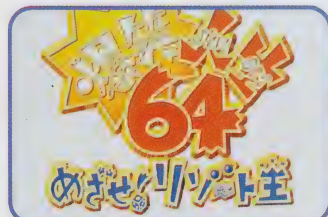
タイトー

64ドリーム5月号で紹介したっきり、新しい情報がなかった『爆笑人生64 めざせ！リゾート王』。今回突如東京ゲームショウで出展、それもプレイ可能な状態ときて、これまたビックリ。ということでゲームについて簡単に触れておこう。

⬆やはり『電車でGO!』や『パズルボブル』のイメージが強いタイトーブースだが、実は…

⬆なんと正面のこんなに目立つところで『爆笑人生64』があそべるとは夢にも思わなかった

⬆さらにタイタス開発のN64ソフト『スーパーマン』までもが出展とは。やるねえタイトーさん

タイトル	爆笑人生64 めざせ！リゾート王
発売元	タイトー
発売日	今冬予定
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用

『爆笑人生64』はFC時代からのタイトーの人気シリーズ『人生劇場』の最新作。ゲームはサイコロを振ってマップのマスを進んでいくすごろくタイプのボードゲーム。つまり止まったマスの上にホテルを建てたり、お店を買ったりしてお金を貯めていき、誰かが目標に達したらゲーム終了。リゾート王の誕生だ!!

⬆ついに立派なホテルの出来上がりだ!! 増資していくとホテルのランクもアップして稼ぎも多くなるぞ

⬆まずはサイコロを振って出た目の数だけマス目を進んでいくのだ

⬆マス目を移動するときはこんな車に乗って進んでいくわけだ

KING of RESORT!!

⬆他のプレイヤーが自分のマス目にとまるとお金がもらえるぞ

⬆楽しいミニゲームやイベントもたっぷり用意されてるのだ

ハドソン

年末に向けて期待作が多いハドソン。さぞやブースもN64ソフトでにぎやかになっているだろうと思いきや、なんとそこではアンケートのみ。今回ハドソンのプレイ可能なソフトは、全てキッズコーナーに設置していたのだ。キッズコーナーのハドソンブースにあったN64ソフトは発売されたばかりの『Let's スマッシュ』に、年末発売の期待作『闘魂炎導2』、64ドリーム編集部で盛り上がりまくりの『ゲッタ―ラブ!!』の3本。あとゲームボーイ版での出展ながら、N64版へのリンクがとっても楽しみな『ロボットポンコッツ』は、自信を持っておすすめ出来るぞ。

↑ちょっと驚きのハドソンブース。公式ガイドブックにも当日のお楽しみと書いてありますね

↑N64登場に賛否両論の『ゲッタ―ラブ!!』。面白いからいいのだ

↑黒ボンの風船が目印のハドソンブース。そういえばボンの新作は？

バンダイ

バンダイブースのメインは新携帯ゲーム機「ワンダースワン」の紹介だが、ここにはプレイするのをとっても楽しみにしていた2本のソフト『PDウルトラマンバトルコレクション64』と『新世紀エヴァンゲリオン』が展示されていたのだ。GBカセットを使うユニークなシステム（10ページ参照）を採用した『ウルトラマン』と世界感を見事に表現した『エヴァ』これらのソフトの動向には目がはなせないぞ。

↑さすがにエヴァの人気はスゴイ。ブースには長蛇の列ができていたぞ

↑右上のほうにへんな足が写ってますけどあまり気にしないでくださいね

ほげほげレポート メダロット社って

↑10・11日はここで「ロボトル本大会」や「大抽選会」が実施されたのだ

↑物販コーナーでは『メダロット』関連のグッズが先行販売されていたぞ

メダロット社という聞きなれない会社は、実はイマジニアが発売しているGBソフト『メダロット』のグッズやカードなどの関連商品を取り扱う会社。ただ実際に正式な会社として存在しているわけではなく、メダロット関係の商品を取り扱う時に、便宜上「メダロット社」と表記するだけの架空の会社なんだね。

ほげほげレポート コンパニオン

毎回ビジネスデー（今回は10月9日）の最後のイベントが「ベストコスチュームin東京ゲームショウ」だ。実はこれが個人的に最も好きなイベント。一通りの取材が終わった後に、これを見ると何故かホッと落ち着くのだ。

↑さすが各社選りすぐりの美人ばかりで、毎回フィルムがいくらあっても足りない

ユービーアイソフト

今回はとりあえず『バック・バンブル』、『レイマン2』、『トニック・トラブル』の3本のN64ソフトを出展したユービーアイソフト。実はこれらの3本以外にもかなりの数のN64ソフトが開発中だとか…。今後日本市場にも力をいれていくとのことなので、新作ソフトがドンドン発表されるのはまちがいなさそうだ。

↑『レイマン2』のサブタイトルはザグレートエスケープ（大脱走の意味）

↑今回の発表は3タイトルだけだがもっともっとタイトル数を期待したい

パック・イン・ソフト

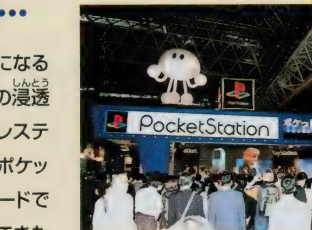
パック・イン・ソフトのブースでプレイできたのは、『ぬし釣り64』と『牧場物語2』の2本。いずれも人気の高い期待作だし、完成度も高かったので、これを楽しみに来たファンの人は充分満足できただろう。『ぬし釣り64』ではリアルな映像で画面に現れる魚を見てビックリしている人も多かったようだ。『牧場物語2』も前作をプレイしたことがある人なら全く違和感なくすぐに遊べたようだ。なおブースでは広報のまさ齋藤さんのオリジナルぬし釣りギター（時価ウン十万円）によるひとりバンドが決行されたそうだ。

↑多くのN64本体が設置してあり、この2本のソフトにかける意気込みが伝わってきたぞ

↑ぬし釣りギターを手に既に恍惚状態の広報担当のお馴染みまさ齋藤さん

↑パック・イン・ソフトのブースでゲットした『ぬし釣り64』のジグソーパズル

ほげほげレポート ライバル達は…

セガとソニーの動きもやっぱり気になるところ。セガは「ドリームキャスト」の浸透にとにかく全力投球。ソニーは「プレステ2」の発表は時期早尚と見たのか「ポケットステーション」を投入。同じ新ハードでも全く方向性の違うものを提示してきたのが面白かったけど我らの任天堂は…。

↑それにしても突然の発表だった。かなりブースも混雑していたぞ

●はみだしNEWS● 未来のクリエイターを目指す人を対象に行われた「TOKYOゲーム賞～がんばれ!!未来のクリエイター」を受賞したのは、満場一致でアイマックスアカデミー制作の「クリスタル ダスト」。

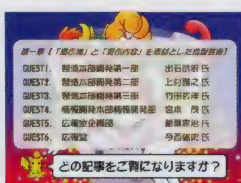
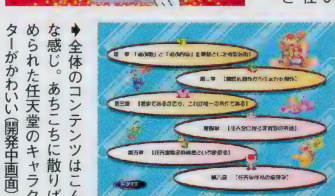
イベント 第36回アミューズメントマシンショウが東京ビックサイトで盛大に開催されたぞ

9月17～20日の4日間、東京国際展示場（東京ビッグサイト）で、第36回アミューズメントマシンショウが開催された。今回のテーマは「遊びから生まれる豊かな心」。出展内容もマニア向けのものから、ファミリー層を中心に幅広いターゲットを意識したマシンが多くなったようだ。これは長引く不況の影響もあり、利用者層を選ばず、誰もが気楽にプレイでき、楽しめることに開発のポイントが移ってきているともいえそうだ。またジャンルを問わずポケモンを始め、人気のキャラクターを起用したマシンの出展が、増加傾向にあるようだ。さらに今回はN64のアーキテクチャー（設計思想）を使った業務用システム基板「アレック64」（株式会社セタ開発）搭載の業務用ビデオゲームも登場していた。当日は、2000台を超える最新ゲームマシンを体験できるとあって、熱気に包まれていたぞ。

➡バンプレストブースにいたウルトラマンガイア。いやー暑そうでした。なんたって握手した手がべたべたでしたもんね

➡ビスコのブースに展示されていた「アレック64」基板。N64同様データはカセットで供給されるようだ

新製品 CD-ROM版「任天堂大辞典」第壱巻がソフトビジネス研究所より発売決定!!

今春に発売されたパソコン用CD-ROM「ゲームメーカーズSelect1.任天堂」を発売した（株）ソフトビジネス研究所から、Win95対応のCD-ROM版「任天堂大辞典」第壱巻の発売が決定した。今回はCD-ROM2枚組みで、1枚目は任天堂のキーマンへのインタビューを中心にした内容。2枚目は任天堂から発売されたソフトのCMムービーやオープニングムービーで構成されている。11月26日に3980円で発売される予定。

➡宮本さんはもちろんN64を開発した竹田さんなど任天堂のキーマンがほとんど登場する（開発中画面）

➡全体のコンテンツはこんな感じ。あちこちに散りばめられた任天堂のキャラクターがかわいい（開発中画面）

毎月新聞特派員のコーナー

愛媛県のペンネームリザー丼さんからの写真。10月号で掲載されたヒョウ柄のコントローラ（伊藤紅丸氏制作）に対抗して作ったそうだ。題して「ジョゼットコントローラ～spring」。今後は「ポケモンコントローラ～summer」、「ゼルダコントローラ～fall」の制作も考えているそうなので、また写真送ってね。

⬆なんと愛しのジョゼットがコントローラに。すばらしいできばえにみんなで乾杯!!

ニュース 日経ビジネス誌の特集で任天堂が「市場が選ぶ日本の100社」で1位に

日経BP社が発行している日経ビジネス誌10-5号の特集、「市場が選ぶ日本の100社」で任天堂が第1位に選出されている。これは日経ビジネスが独自の指標で、21世紀の勝ち残り企業はどこかをランキングしたもの。任天堂が無借金経営であることや、北米市場でN64が好調なこと、国内でも『ポケモン』が大ヒットし98年3月期には連結ベースで最高益を記録したことなどが評価されたようだ。ちなみに2位は富士写真フイルム、3位には武田薬品工業がはいった。ゲーム関係ではソニーが43位にランクしている。

➡なみいる大企業を抑えての1位はさすが。山内社長のインタビューも掲載されている

新製品 来年3月に発売決定!! バンダイの携帯ゲーム機の名称はワンダースワン

10月8日東京国際フォーラムでバンダイの新型携帯ゲーム機、「ワンダースワン」の発表会が開催された。実はこのゲーム機の開発には、故横井軍平さんが設立した株式会社コトが担当していたのだ。当日は横井さんの遺志を継ぐコトの瀧社長が、マシンの説明を行っていたのが印象的だった。実際のマシンはかなり小型・軽量で、画面はモノクロながら非常に鮮明。様々な可能性を感じさせるマシンだ。

➡バンダイの茂木社長の挨拶で始った発表会。会場は多くの参加者で満員

➡16ビットのCPU、単3電池1本で20時間プレイが可能。それでいて価格は4800円

イベント 任天堂の発売前体験会で10月21日発売のゲームボーイカラーを一足お先に遊んだぞ

10月8日に任天堂のゲームボーイカラー（以下GBカラー）のマスコミ向け体験会が開催された。ゲームボーイは発売以来の累計販売台数が7000万台に達し（開発1部出石部長）、名実共に世界一のゲームハードといえよう。GBカラーはシャープで鮮やかなカラー表示はもちろん、20時間という長時間プレイも可能にしているのが嬉しい。同時発売ソフトは3本（任天堂から2本）だがサードパーティーを含めると、年内に40タイトルが予定されているようだ（広報今西氏）。また振動対応のピンボールゲーム（仮称）などユニークな新作も開発中とのことなので、人気が高まるのは間違いないだろう。なお月産は100万台を予定しているそうだ。

➡ゲームボーイカラーを開発した開発1部出石部長のいつものすてきな笑顔

➡会場内に突如乱入したバンジョー。そのうち編集部にやってくるそうなのでお楽しみに

●はみだしNEWS● 任天堂開発1部の出石部長によると、モノクロ画面のGBとの互換制を優先するため、GBカラーの能力を100%発揮したソフトが発売されるのはまだ先になりそうだ。

トピックス カプコンの街頭スカウトキャラバンであなたにもCM出演のチャンスが到来!!

カプコンから発売されるN64ソフト『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』(略してマ・テ・チャレ)。なんと『マ・テ・チャレ』のCMに出演してくれる女の子を全国5つの会場で大募集することになった。応募のための準備は何にもなしなので、当日会場に来てくれるだけでOK。ヒロインを目指す人は当日会場へGO!!

日にち 11月1日(日曜日)
時間 午前11時から午後3時
場所
東京/新宿ステーションスクエア(アルタ前の広場)
札幌/アルシュビル5F
名古屋/セントラルパーク・パワースクエア
大阪/アメリカ村スパニッシュ広場
福岡/JR博多駅構内みどりの窓口前(GIGAⅢ)

応募資格:6才から25才までの女の子なら誰でもOK。ただし小学生以下の女の子は大人の人と一緒であること。
選考方法:会場で当日受付けをした女の子100人を撮影隊が撮影。写真審査をして、出演が決定した各地区10組、合計50組の方には11月の上旬にお知らせの予定。見事選出された方は、11月下旬～12月上旬にかけてオンエアされるCM、商品のポスターなどに出演することになる。
お問合せ:03-3239-7229(マテチャレコマーシャルライブ事務局まで)

イベント 『Let's スマッシュ』の発売を記念した編集部対抗のゲーム大会で堂々最下位

10月9日に発売されたハドソンの『Let's スマッシュ』の発売を記念して行われた編集部対抗のテニスゲーム大会の報告。64ドリームを代表して参加したケイ少佐とちづるのチームは善戦むなしくともに1回戦でくだけちった。場所は『Let's スマッシュ』のゲーム内の看板にも登場するミズノの東京本店前。当日はシングルスとダブルスの2試合が行われ、その総合結果で順位が決められた。優勝はライバルの電撃Nintendo64チームで、優勝賞品として、読者プレゼント用に高級ラケットが提供された。最下位の64ドリームチームがもらったプレゼントはというと今月のプレゼントページに載ってるので、ドンドン応募してね。

⬆人通りの多い繁華街の中で行われたテニスゲーム大会。結構恥ずかしかったりして

➡「敗因は？」の問いにちづるは、「持っていったコントローラパックの最強データが使えなかったから」と言いワケしておりました

CM 今回もホンジャマカの石塚さんを起用した『64大相撲2』のCMは11月下旬放映

11月27日に発売が予定されている『64大相撲2』のCM撮影が、都内のスタジオで行われるというのでさっそく取材にいってきた。前作同様、メインキャラにはホンジャマカの石塚さんを起用。ゲーム同様CMのほうも前作を上回るパワーアップが期待できそうだ。放映はソフトが発売される時期にあわせて、11月下旬に集中的に流される予定とのこと。ちなみに同時発売が予定されている『おねがいモンスター』のCMも同時期に放送されるようだ。

⬅打ち合わせ、練習、撮影の繰り返しで一日がかりの撮影となったのだ

⬅それにしても本物の相撲取り顔(体？)負けの立派な体格には驚かされました

新製品 これがゲームボーイカラー対応の「ワイドボーイ64」。発売可能性は？

ゲームボーイソフトをスーパーファミコンで遊ぶために必要なのは、スーパーゲームボーイ。そして新発売されたゲームボーイカラーをN64に接続して、カラー画面で遊べるのが「ワイドボーイ64」なのだ。これはメーカーや雑誌社向けに特別に55,000円で販売されたもの。実はスーパーゲームボーイが発売される以前に、各雑誌社でゲームボーイソフトの画面を雑誌用に撮影するときに使われていたものが元祖ワイドボーイで、その後スーパーゲームボーイとして発売されたのだ。

➡開発はファイアーエムブレムの開発元として知られるインテリジェントシステムが担当。量産効果が出てくれれば、一般にも発売される可能性はありそうだ

今月のおもしろハガキ

今月のおもしろハガキは和歌山県のYKGHさんからのお便りです。どうもありがとうございます。送られてきたのはラムチューというラムネのお菓子の袋。最近はもうお店では売っていないそうなので、編集部で味見できなかったのが残念。毎月新聞ではみなさんからの楽しいお便りやアイデアを募集してるのでドンドンおくって下さいね。

⬆ラムネとライチュウとピカチュウを合わせたような名前のラムチュウ。一体どんな味だったのだろうか？ 気になって夜も寝られない

ニュース ついに中古ゲームソフト問題をめぐり販売店とメーカーが前面戦争に突入!!

中古ソフトの販売に関しては、メーカー側、販売店側との意見の調整が全くなされないまま平行線の状態が続いている。この夏にはメーカー側が販売店に対して、中古ソフトの販売差し止めを求める訴訟を起こしたのは記憶に新しい。そしてこの中古ソフトの販売禁止に同意しなかったために、新作ソフトの供給を止められたとする「上昇(本社山口県)」は、10月5日にエニックスを相手取って、メーカーには販売差し止め請求権がないことの確認を求める訴訟を起こした。現在、メーカー側、販売店側双方からの訴訟合戦になっており、問題の解決にはまだまだ長い時間がかかりそうな状況だ。

●はみだしNEWS● 先月号で紹介した編集部アンドレが出場した「筋肉番付」のお話。1次予選は通過したけど残念ながら放送されたのは名前だけ。本人曰く「来年は優勝するから大丈夫」とのこと。

ニュース ポケモン台風がついに米国上陸!! ピカチュウは全米を席捲するのか?

日本では大人気のポケモンがついにアメリカにも登場したぞ。まずは全米でアニメを放送し、続いてカセットの発売というスケジュール。それにあわせて全米各地で大々的なプロモーション活動を繰り広げている。ポケモンが米国の子供たちの心を捉える事が出来るかどうか、これからが楽しみだ。

www.pokemon.com/

◆米国任天堂が開設している、ポケモン情報満載のホームページ。これをみれば米国でポケモン達がどんな活躍をしているかわかるぞ

エンドーコレクション GBクリアイエロー

先月号の毎月新聞はみだしニュースで紹介した、トイザらス限定のゲームボーイライト・クリアイエローをさっそくゲットしたので紹介しよう。実はこのニュース、東大阪市のPN/真昼の夢さんから届いたファックスで判明したものだ(先月号で名前書くのを忘れてました。ごめんなさい)。数量限定の文字に目のないドクトルエンドーはこのニュースを見てさっそくトイザらスで購入してきたのだ。いろんな種類のクリアカラーのゲームボーイが発売されているが、個人的には今回のクリアイエローがスッキリした色使いでイイ感じ。まだ残っていればおすすめ。

◆純粋なイエローというよりは若干オレンジっぽい柑橘系の色合いが印象的。価格は6299円で販売されていた

今年で設立20周年を迎えるコーエー。都内のホテルで記念式典を開催!!

「ついにできたを。」を新スローガンに、創立20周年を機に新しい時代の総合ゲームソフトメーカーを目指してCIを実施したコーエー。9月24日に20周年を記念するパーティーが都内のホテルで開催された。会場内は同業のソフトメーカーや流通関係者が多数お祝いに駆けつけていた。パーティーは襟川社長の挨拶で始まり、途中襟川夫妻を含めたバンドが登場するという演出もあり大盛況であった。コーエーの今後にかける意気込みと、勢いが強く感じられたぞ。

◆コーエー社内から精鋭(?)を集めて結成されたバンド。パーティーの合間のちょっとしたアトラクションでした

◆当日はおつかれさまでした。ご夫妻仲良く記念撮影をいたしました。襟川陽一社長(左側)と奥様の襟川恵子副社長(右側)

◆どこにあるのかと探していたらこんなところにありました。任天堂の山内社長から贈られた巨大な氷細工

イベント (株)アジオカの見本市に潜入!! 年末年始の期待作品が大集合だ

株式会社アジオカ(以下アジオカ)は、任天堂製品を中心に室内娯楽用品を多数取り扱う全国有数の卸売会社だ。小売店ではないので、一般の人には馴染みが少ないが、名古屋地区を中心に数多くの百貨店や量販店、小売店に商品を販売している。9月30日と10月1日の2日間、愛知県産業貿易館で第47回目のアジオカ大見本市が開催されるとあって、急きょ名古屋へと駆けつけてみた。会場内には任天堂はもちろん、年末年始にN64やゲームボーイで新作の発売を予定している会社がブースを設置し、各社自慢の新作ゲームを展示していた。N64ソフトに関しては、すでに発表されているものがほとんどで特に目新しいものはなかったが、10月21日に発売されたゲームボーイカラー向けの新製品には新作が期待できそうだ。特に印象に残ったのはNECインターチャネルから発売の『グローカルヘキサイト(10月21日発売)』と任天堂で開発中の『ポケモンカードゲーム(正式タイトル、発売日とも未決定)』の2作品。年末に向けて、N64はもちろんゲームボーイカラーも盛り上がっていきそうだ。

◆今回で47回目をむかえるアジオカの大見本市。一般の人は入れないんだけど、今回は特別にお願いして入れてもらったのだ

◆残念ながら任天堂のブースにはドクトルエンドーが欲しがっている12万円の将棋の駒は置いてなかったのだ

◆ゼルダは残念ながらビデオでの展示のみでプレイできなかった。ポケモンカードのGB用ゲームがカラー対応で開発中だとか

◆全部で30近い会社のブースが設置されていた。ここは年末に向けて新作連発のコトブキシステムのブース

編集部のケイ少佐がコーエーの『ウインバック』で声優デビュー?

ヌル軍部の重鎮で、本人も銃火器には目がないケイ少佐が『ウインバック』でなんと声優に挑戦した。実はこれは先日コーエーの『ウインバック』開発者インタビューの席で急遽決まった企画。当日は開発室はもちろん、モーションキャプチャースタジオや社内の各所を案内してもらい、すっかり大喜びで、本人もおお乗り気。ただ実際にゲームに使用されるかどうかは全く未定とのことでした。この努力が報われるかどうか楽しみだね。

◆マイクを前に絶叫するケイ少佐。本人は高校時代バンドでボーカル担当だったのだ

◆コーエー社内にある録音スタジオ。ここでゲーム音楽がつくられるのだ

お詫びと訂正

先月成績発表を行いました「F-ZERO Xドリームカップ」において、誤った発表をしてしまいました。謹んでお詫びと訂正をさせていただきます。

F-ZERO X キングカップ MUTE CITY 3

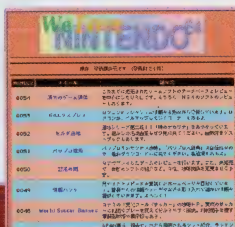
1位 吉江 征樹 1'21"217

※吉江さんにも1位として賞品を送らせていただきます。たいへん申し訳ございませんでした。

●はみだしNEWS● 先日確認した情報によると、アメリカでのポケモンの売れ行きはかなり好調で、売り切れ店が続出しているそうだ。京都の本社にはアメリカからの喜びのメールがたくさん届いているとのこと。

N64関連のホームページを探している人に朗報!! ロクヨン好きが集まるホームページを紹介しよう

N64関連で面白いホームページがないかとお探しのあなたに耳よりの情報。N64のページを持っている人達のお互いの繁栄を願うために作られたページ、「We Love NINTENDO64」を紹介しよう。現在52件のホームページとリンクしており、簡単な紹介もあるので、自分が興味あるページへひとっとびでいけるのだ。中には右のようなとってても楽しい(？)ユニークなホームページがたくさんあるので、時間をかけてじっくりチェックしてみると面白いぞ。どこのホームページがおもしろいか人気投票してみるのもいいかもね。なおリンクは自由とのことなので、自分でホームページを作っている人はアクセスしてみたらいかがかな。

➡使いがってがいいので私は個人的にリンク集として使っています。N64を愛する人達が集まって、みんなでもっとN64を盛り上げよう
http://www.linkclub.or.jp/~o84/loveN64/co.jp/all-index.html

⬅ここから25番のRainbow Roadに入って、進んでいくとこんなユニークなページを発見しました。まあミスが多いことでは定評のある64ドリームならではの企画かな(苦笑&開き直り)

マンガ／三浦ゆうま

イベント 東京工学院専門学校において任天堂の協力のもと、『F-ZERO X』のゲーム大会開催。腕自慢は集合!!

驚異的なスピード感とスティックの微妙な動きにダイレクトに反応する操作性。まさにレースゲームファンのためのゲーム『F-ZERO X』。この『F-XERO X』のゲーム大会が任天堂の協力で開催される事になった。場所は東京都小金井市にある東京工学院のキャンパス内。誰でも参加できるので、腕に自信のあるキミも、挑戦してみたらどうかな。

日時：11月2日(月)・3日(祝)

問合せ先：0120-634-200(ゲーム大会係)

予選受付時間：AM11:00～PM12:00まで

京王線府中駅北口京王バス①番武蔵小金井行またはJR中央線武蔵小金井駅南口京王バス②番府中駅行で「東京自治会館前」下車

コントローラパック収納大賞 ～今月は大量収納編～

64ドリーム10月号でコントローラパック(以下CP)をうまく収納できるものを募集したところ、本当にたくさんのハガキやファックスをいただきました。読者の皆さんほんとにありがとうございます。今月は"大量収納編"ということで、たくさんのCPをうまくスッキリ収納できるアイデアを紹介いたします。なお同じアイデアの場合は最初に届いた方のものを採用いたしました。ファックスの到着が数時間差というものもありましたがご了承ください。なお来月は"スッキリキレイな少量収納編"を紹介いたしますので、来月もお楽しみにね!!

埼玉県・類地さんのアイデア

⬅指定のローソク箱が見付からなかったので、全国的に有名なカメヤマローソクを購入した(200本入で400円)

⬅中の箱だけ使えるのでシールを貼ったり、色を塗ったりしてもいいよね。問題は中身のローソクをどうするかだけ

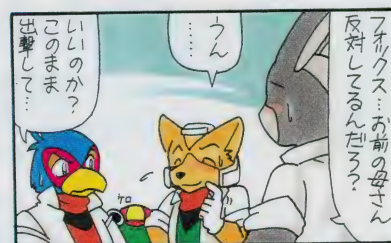
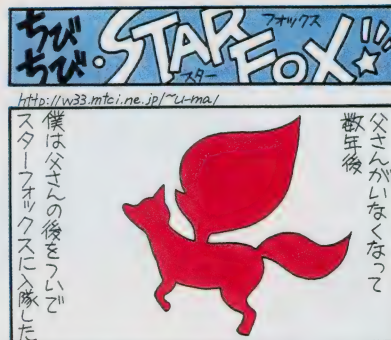
東京都・浦川さんのアイデア

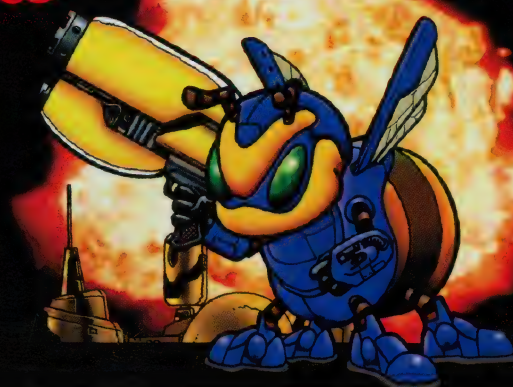
⬅洋菓子のヨックモックで売られている、ピエ オゥ ショコラオレ(800円)の箱を使用。中身も美味しいし一石二鳥

⬅3つに仕切られているので、4個ずつ12個きっちり収納。見た目もきれいな箱でハッキリ言ってこれはおすすめ!!

埼玉県・持田さんのアイデア

⬅最も多かったのが食品ラップの入れ物を利用するというアイデア。編集部到着がほんの数時間の差で持田さんに決定

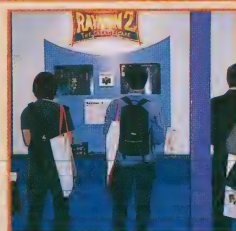
⬅近所の東急ストアで118円にて購入。きれいに飾りつければOKだ。加工するときは刃の部分に気をつけてね

●はみだしNEWS● 任天堂はフジテレビジョンなどとともに「梟(ふくろう)の城」(司馬遼太郎原作)に共同出資することになった。任天堂にとっては、本格的な映画作品への出資は初めて。99年秋東宝系劇場で公開。

タイトル	バック・バンブル	容量	96M
発売元	Ubiソフト	ジャンル	アクションシューティング
発売日	98年末	プレイ人数	1～2人用
価格	6880円	備考	振動パック・コントローラパック対応

インセクトイド大（?）図鑑！

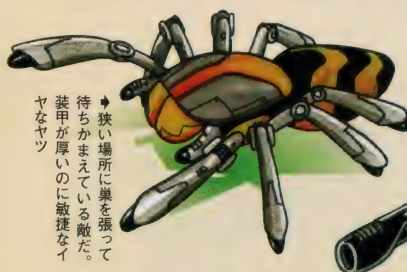
はい、今月もやってきました『バック・バンブル』です。上にあるスペック表をふと見上げると、なんか発売日が延びてる…なんて言うことはあんまり気にしないようにね。それはさておき、今月は、新しく入手した敵のイラストから紹介していくよ。

東京ゲームショウにも出展だ！

10月9～11日に行われた東京ゲームショウ。もちろんUbiソフトも出展してたのだ。

➡ブースはこんな感じ。わりかしわかりやすい場所にあったのだ

⬅レイマン2も動かせる状態になっていた。遊んでる人もけっこういたぞ

N64ソフトは、今回紹介する3本が実際に遊べる状態で展示されてたぞ。

スパイダー

ウィービルキャノン

トランスポータ

➡狭い場所に巣を張って待ちかまえている敵だ。装甲が厚いのに敏捷なイヤなヤツ

➡厚い装甲、大きな火力、正確な射撃と3拍子そろった強敵。でも鈍い

⬆輸送用なので武装はない。が、破壊すると酸性の粘液をまき散らす

画面ではこんな感じ

ワスプMk1

⬆敵の航空部隊の基礎となるタイプ。集団で来るとかなりやっかいだぞ

アリ

➡叩くのは簡単だが、なんせ集団で移動するのでたちが悪い

次のページはUbiソフト2本立てだよ！

レイマン2（仮）
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

タイトル	Rayman2（仮）
発売元	Ubiソフト
発売日	99年3月
価格	未定
容量	未定
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用

さて、ここからは他のUbiソフトについて紹介していこう。まずは初登場の「レイマン2」、そしてお久しぶりの再登場「トニック・トラブル」！2本続けてごらん下さりませ〜。

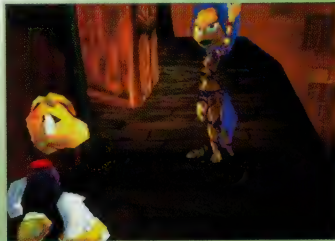
ついに登場！Rayman2!!

今回が初登場の『レイマン2』。こいつは全世界で300万本というヒットを記録した『レイマン』の続編だ（ちなみに『レイマン』は日本でもSS、PSなどで発売されているぞ）。前作では横スクロールだった画面も、この『2』では3Dになり、グラフィックもきれいになってスピード感も緊迫感も大幅にパワーアップだ！

初登場！よろしく！

どんなお話なのかな？

お話の方はというと、海賊ロボットにつかまって友達と一緒に見知らぬ銀河系の動物園に閉じこめられてしまった主人公の「レイマン」が、そこから逃げ出すために偉大なパワーを得られると言う「ミラクルスープ」の素材をあつめるというもの。もちろん、その途中では海賊ロボットは襲ってくるわ、何だか変なモンスターはでてくるわでなんだかもう大変なのだ！レイマンはうまいこと動物園から脱出できるか？

↑あれれ？乗ってるのは海賊船？つかまったんじゃなかったの？船をかっぱらったのか？

↑謎の宇宙おねえさん（だと思う）。味方であるような気がするのは考えが甘いか？

TONIC TROUBLE トニック・トラブル

タイトル	トニック・トラブル
発売元	Ubiソフト
発売日	99年1月
価格	未定
容量	未定
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

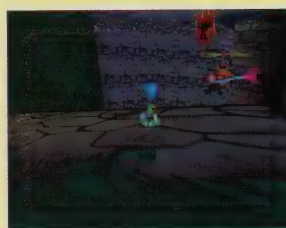
おまたせ！トニック・トラブル再登場！

こちらは前にもちらっとお伝えしたタイトル。宇宙人の「エド」が地球におっことしてしまった謎の物質の缶を回収してまわるアドベンチャーゲーム『トニック・トラブル』だ。回収しにいくのはいいが、問題の物質のおかげで地球は大混乱！人はみんなヘンになるし動物はしゃべり出すし…。も一大変？

◆実は羽があって空も飛べるエドくんでした。気持ちよさそうだね

◆この新聞を持った露骨に怪しいやつはだれだろう？隠れてるつもりか？

◆この人が主人公のエドくんです。まったくめーわくなやつだ

◆あれれ？向こう側にゾウがいるゾウ（下は溶岩なのになぜか寒い…）

◆お、おじさん。あ、あんたのその頭のはタ〇コプターですか？

ゲームのジャンルとしてはこちらもレイマンと同じ「アクションアドベンチャー」。思う存分3D画面をかけずりまわって、飛び回って冒険することができるのだ。もちろんそれだけじゃなくて頭もけっこう使うゲームだぞ！

タイトル	カメレオンツイスト2
発売元	日本システムサプライ
発売日	98年冬
価格	未定
容量	未定
ジャンル	3Dアクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

秋空に 舌をのばして ビロロロロ～ン
（デイビー、心の俳句）

びっくり！遊園地がステージに!?

ちょーっと待ってくれい！遊園地っていえば親子連れやカップルが楽しく遊ぶ平和な場所じゃなかったのか？なのになんだよ、こいつらは！なーんでポップコーンやポテトに襲われたり宙に浮いてるティーカップに飛びうつらにゃならんのだ？…というわけで今回は新ステージ「カーニバルランド」の紹介なのだ。

↑のどかに見える光景ですが、実はデイビーくんが落っこちているところです。いやあ、ゲームの主人公ってたいへんだよねぇ

↑空飛ぶじゅーたん！うー、目が回りそうでたまんねえっす

↑巨大ポテトの襲撃だって？うわっ！イモとばすなイモ！

おかしなお菓子な敵キャラたち！

…なんかあまりにもベタな見出しで申し訳ないが、まあ、そういうことね。たこやきが！ソフトクリームが！ポップコーンが！カメレオンのデイビーくんを襲う！いったいどうすりゃいいのでせう？

↑ソフトクリームが迫ってくる！ヤツが近づくと寒くなるかどうかは定かではない

↑タコヤキが集団で襲ってくる！全部にタコが入っているかどうかはわからない

↑自分の中身をぶちまけて攻撃してくるポップコーン。捨て身の攻撃といえなくもない

今月はこのへんで

…というわけで、今月も新しいステージを紹介してみました。さて、次回の『カメレオン・ツイスト2』いったいどんな情報がでてくるのか？楽しみにまっててね！

それじゃーまたね！

タイトル	パーラープロ64	容量	128M
発売元	日本テレネット	ジャンル	パチンコ
発売日	今冬予定	プレイ人数	1人
価格	未定		

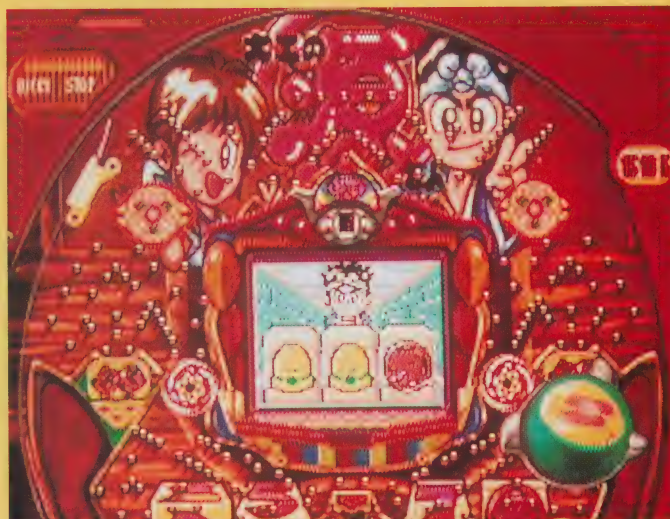
大人気のパチンコ実機3台を超リアルに完全再現!!

パチンコ実機シミュレーションゲームの元祖、『Parlor!』シリーズが64でも登場するぞ! 実機をウリにしたパチンコゲームは、各家庭用ゲーム機で多数発売されていたけど、そのほとんどがリーチアクションなどの細かい部分が微妙に実機と異なっていた。しかしこの『Parlor! PRO64』は、デジタルの回転やリーチアクションも、完璧に再現されているし、グラフィックも本物のパチンコ台と見間違うほどのリアルさだぞ。収録パチンコ台も大人気を得た3機種だし、これなら熱烈なパチンコファンも大満足すること請け合いだ!

収録機種はこの3台!

CR大工の源さん
パチンコファンなら一度はプレイしたことがある超絶人気機種

CRギンギラパラダイス
登場から既に3年経過したが未だに相当な人気を得ている権利物

CRミリオンスロット6
11種類もの多彩なリーチアクションが大きな魅力のCRデジパチだ

『Parlor!』シリーズはSFC時代から実機の再現度の高さに定評があったが、特に「PRO」と冠されているものは、実機と寸分違わぬ素晴らしい出来だ。PS版はファンの絶大な支持を得た

パチンコ店内も、なかなか雰囲気が良く出ている。ゆったりとした豪華な店の作りだね

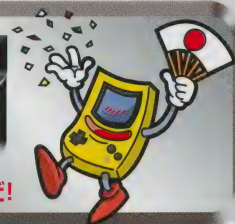
「CRギンギラパラダイス」のシマだ。客もリアルタイムで台を移動したりするらしいぞ

CR大工の源さん リーチギャラリー

全回転リーチ
絶対確実に大当たりする、悶絶プレミアムリーチだ!

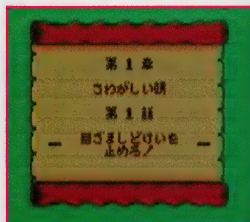
コンベアリーチ
コンベアが高速回転すれば大当たりの期待が最高潮に!

クレーンリーチ
これも大当たりの信頼度が高い。是非とも確変を!

お祈りリーチ
信頼度はやや低めだが、これは見事に確変ゲットだぜ!

ワリオランド2　盗まれた財宝

ジャンル ACT
任天堂　10月21日発売予定　価格：3500円

オレ様のメジャーデビューだ!

オッス! 元気だったか!? ついにオレ様が主演の『ワリオランド2』の発売日がやってきたのだ! 盛大なる拍手で迎えてくれよ～! ガハハ! 全米も震撼すること間違いないだろうな! ちょっとばかし前置きが長くなってしまったが、オレ様が主役をつとめるだけあって、今までのゲームとは違うのだ! 何とオレ様は不死身で、ゲームオーバーがないのだ!! しかもマルチエンディングだから何度も楽しめるぞ!

◆ステージは章と話で区切られているのだ！しかも自動的にセーブだから便利だぞ！

◆ヤラれてもコインが減るだけで死なないのだ～！これが不死身たるゆえんだ！

今度こそストーリー紹介だー!

あるとても静かな朝。様々な宝物を探して世界中を駆け回っていたワリオ。その日は疲れてお城でぐっすり眠っています。なにも知らずに…。そこに現れた数体の怪しげな影。そっとワリオのお城の中に忍び込んできました。さてこの影の正体は? このあとワリオに何が起きるのか? たっ、たいへんだー。なに～! キャプテンシロップ率いるブラックシュガー団がオレ様の宝物を盗み出しただと-! くそ～ちょこざいなまねを～! やつらめ～絶対許さん!! 宝を奪い返してやる～! フンガー!

従来のゲームボーイでも楽しめるぞ!

オレ様が主役のこのゲームと同時発売される、「ゲームボーイカラー」で遊べば、キレイでくっきりカラフルな画面で楽しめるのだ! しか～し! 従来の「ゲームボーイ」で遊んでも、画面はモノクロになってしまうが、ちゃんとこのゲームが楽しめるぞ! だから是非とも大勢の諸君に、このゲームを楽しんでもらいたいのだ! ソフトに付属の「ヒゲシール」を付けながらプレイすると、一層楽しめるぞ!! よろしくな!

いよいよゲームの始まりだー!

さてさて、オレ様の大活躍がついに始まるぞ! 第1章・第1話でステージの流れをキミ達に教えるからよ～く見てくれよ! これで遊ぶコツをつかんで、盗まれたオレ様の財宝を奪い返してくれ! 頼んだぞ!!

◆ゲーム中には、部屋に入るとこの「絵あわせゲーム」が楽しめる場所もあるのだ！

◆ステージ内には壊せる床や壁があるから、あちこちで暴れてみるといいかもな！

◆最初のステージは、この「目ざましどけい」を、アタックで止めればクリアだ！

◆敵キャラをつかんで投げれば壊せる壁もあるのだ！向こうのコインをゲットしようぜ！

◆財宝を奪い返しつつクリアできたようだな！この調子で頑張ってくれたまえ！

テトリスDX

ジャンル PUZ

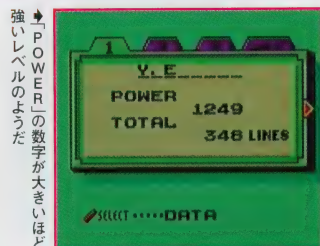
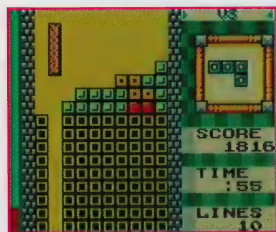
任天堂　10月21日発売予定　価格：3500円

GBカラー本体と同時発売！

10月21日にいよいよ発売される「ゲームボーイカラー」。本体と同時発売されるソフトの1つが、この『テトリスDX』なのだ。新しいゲームモードも搭載されているから、詳しく紹介いたしましょう。

◆通信ケーブルを繋いで、通常の2人対戦も楽しめるぞ

白熱のデータ対戦！

このゲームは、プレイヤーの成績データが「POWER」として自動的に記録され、その自分のデータと対戦プレイも楽しめちゃうのだ。さらに友達とデータの交換をすれば、1人プレイでも友達と対戦しているかのような感覚で遊べるぞ。

◆「POWER」の数字が大きいほど強いレベルのようだ

◆画面左のバーは、相手のラインの高さを表しているのだ

◆3本先取した方が勝ちだ。自分のデータだと手強いぞ

基本のゲームモードはこの3つ

マラソン

通常のゲームモードだ。ブロックがフィールド画面の上まで積みあがってしまい、ゲームオーバーになるまでゲームが続く、長期戦のモードなのだ。

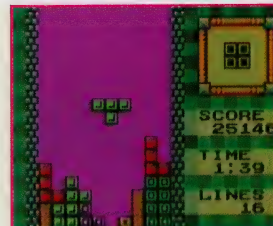
◆消したライン数よりも点数が勝負のモード。目指せテトリス！

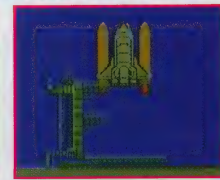
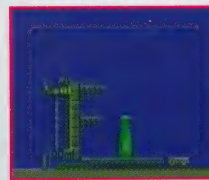
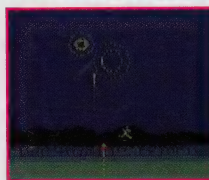
ウルトラ

3分間に獲得した点数を競うモードで、各レベル上位3つまでスコアが記録されるぞ。4ラインを一気に消す「テトリス」を連発すればハイスコアは目前だ！

◆ブロックを可能な限り早く操作するのが記録へのカギだ

40ライン

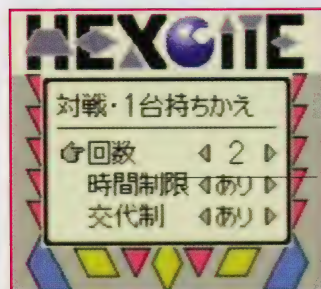
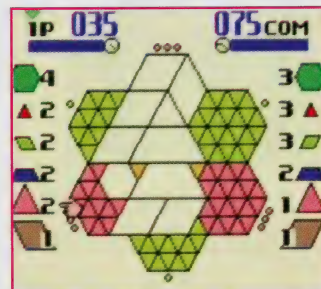
40ラインを消すのにかかった時間を競うモードだ。このモードは点数は関係ないので、とにかく1ラインずつでも確実に消した方が記録は伸びやすいぞ。

◆なるべく無駄なブロックを使わないようにラインを消そう

一定の点数が取れたらデモが見られる！

グローカルヘキサイト

ジャンル PUZ

NECインターチャネル　10月21日発売　価格：3980円

大ハマリ間違いなしのパズル

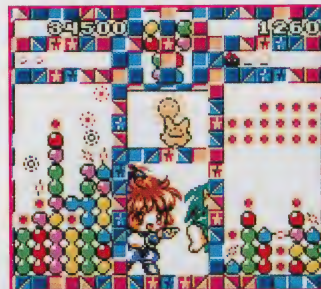
パソコン版が大好評の対戦型パズルゲーム『グローカルヘキサイト』がGBカラー対応で発売！ 三角形・ひし形・台形・六角形などの7種類の駒を置いていき、より多くポイントを取った方が勝ちというルールだ。2人対戦や段位戦モード、詰め対戦モードが用意されているぞ。

◆2人で本体を交互に持ち変えての対戦プレイもできるんだ

◆詰め問題は、簡単なものから難しいものまで、全50問が収録されている

ぽけっと ぷよぷよSUN

ジャンル PUZ

コンパイル　11月27日発売　価格：3980円

ぷよSUNがカラー対応で登場

カラー対応で「ぷよ」が見やすくなった！ しかも嬉しいことに『ぽけっとぷよぷよ通』との通信対戦が可能になっているのだ。「全日本ぷよ協会(AJPA)」公認の腕前判定機能も付いているから、自分の実力が分かるぞ。さらに「とことんなぞぷよ」で対戦できるモードも新登場だ！

◆やはり「ぷよ」の醍醐味は対戦だ！おじゃまぷよを送り込め！

◆「とことんなぞぷよ」では解いたレベルによって認定証が

ときめきメモリアルPOCKET1・2(仮)

GB&GBカラー　ジャンル SLG
コナミ　98年12月　価格：各3980円

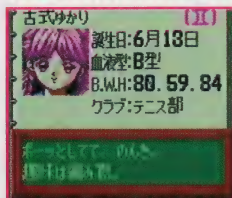
あの『ときメモ』がGBカラーに！

恋愛シミュレーションの元祖『ときめきメモリアル』が、GBカラー対応ソフトとして発売されることが決まった！しかも、『POCKET1』と『POCKET2』という2本が発売されるなんてもう大変！

◆ああ、あのときめきが俺のハートによみがえる…全国のメモラーよ！GBに集結せよ！

システムはおなじ？

くわしいことはいまのところわかってはいないが、公開されている画面を見る限りでは、おなじみのデートカレンダーがあるようなのでやはり…。また、通信ケーブルを使って「何か」ができるようだぞ。

◆これがデートの予定を書き込むカレンダー。予定をびっしり書き込みたいね

イベントやミニゲームは？

すまん！これもまだくわしいことはわからないんだ！でも、おなじみの対番長戦はあるようだし、ミニゲームも何か新しいものが用意されているらしいのだが…。面白いミニゲーを期待しておこう！

◆はたして番長は今回、新必殺技をもっているのだろうか？

ボクの大好きなあのコはでるの？

ええ、ええ、そりゃ出ますとも。ただし『POCKET1』と『POCKET2』では登場するキャラがちがうのだ。どちらにどの子がでるかは右の表を見てくれ。彼女たち以外にも新キャラがでてくるらしいのだが…。

◆最強のイベントと噂の高い「虹野さんの病気」。これで虹野さんに転んだ人間も多いとか

どの子が好き？キャラクター名鑑

清川望

◆ちょっと男っぽい水泳少女だが、仲良くなると次第に…

片桐彩子

◆英語が得意で絵がうまい。ドラマシリーズでもおなじみ

古式ゆかり

◆すーごーくー、のーんびりしーたーおー嬢ー様ーでーすー

鏡魅羅

◆一見タカビーだが、じつは兄弟おもいの優しい女の子

朝日奈夕子

◆情報通で遊ぶことが大好き。とっても好奇心の強い子だ

早乙女優美

◆主人公の親友・好雄の妹。性格はちょっと子供っぽい

POCKET1・2収録キャラ

POCKET1：虹野沙希/清川望/古式ゆかり/美樹原愛
POCKET2：片桐彩子/鏡魅羅/朝日奈夕子/紐緒結奈/如月未緒/早乙女優美

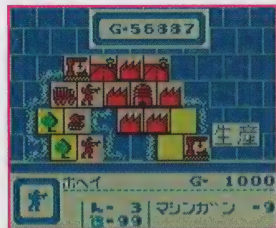
そして、藤崎詩織と館林見晴は1・2両方に登場！
(あ、早乙女好雄と伊集院レイもね)さらに、新キャラも登場予定！
詳しいことはいずれまた…

GBウォーズ2

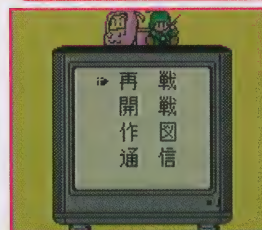
GB&GBカラー　ジャンル SLG
ハドソン　11月20日発売予定　価格：4200円

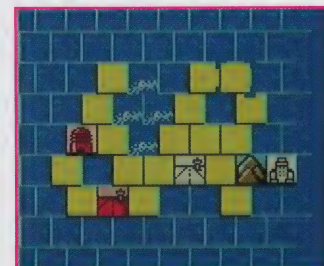
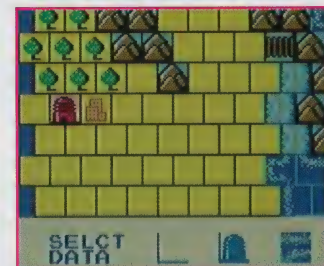
目標、敵国首都！全軍前進！

このゲームの目的は、マップ上で自軍の部隊を指揮し、敵軍の部隊を撃破しつつ敵国の首都をめざして最終的にそこを占領することだ。勝利を目指すにはその途中でユニットを生産したり、都市を占領して収入を上げたりしなければならない。

◆制空権を握れ！戦闘機で爆撃機を攻撃だ！

◆都市を占領するにはどうしても歩兵は必要だ

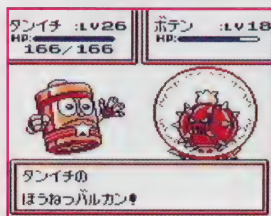
先月、ちょっといつもと違う形で紹介した『GBウォーズ2』。今回は遊べるサンプルロムがやってきたぞ。！

マップエディタ

◆このメニューの「作図」でエディタに入れるぞ

マップは全部で50面。さらにエディット機能で自分の好きなマップを作ることもできるぞ！細かい地形まで設定OKだ！

◆おもわず「64」という形にしてみました

◆下のアイコンで地形を選択するのだ

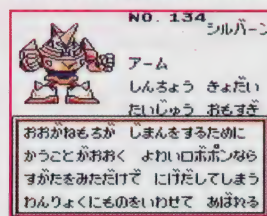
『ロボポン』の主人公とストーリー

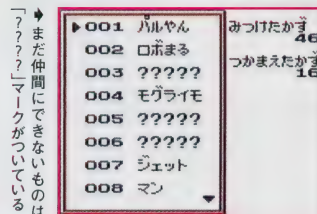
ある日、主人公のユースケはおじいちゃんのスポロじいから、おんぼろロボポン1体と一緒に、つぶれかかったロボポン派遣会社の社長業を受け継ぐハメになる。そのころ町や学校では最強のロボポンを決める「バトロボ」大会が行われていた。果たしてユースケは、会社の再建と最強のロボポンに与えられる「グレイテスト1」の称号を得ることは出来るのか？

◆主人公ユースケ
◆おんぼろロボポン

◆戦闘シーン。通信ケーブルで友だちとの対戦もできるぞ

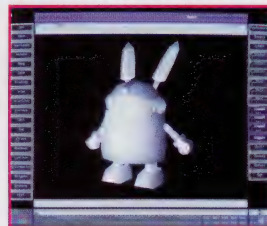
◆「ロボポン研究所」で進化させられるロボポンもいるのだ

ロボポンを仲間にしよう！

このゲームに登場するロボポンは全部で150体。戦闘中、相手の体力ゲージが落ちてきたときに「じしゃく」を使うと、そのロボポンを仲間にできることがあるんだ。頑張って150体全部を仲間にしよう！

◆仲間にできたロボポンは、詳しいプロフィールが見られるぞ

◆「じしゃく」を使って仲間をドンドン増やしちゃおう！

◆まだ仲間にできないものは「？？？？？」マークがついている

N64版の『ロボポン』も開発中!!

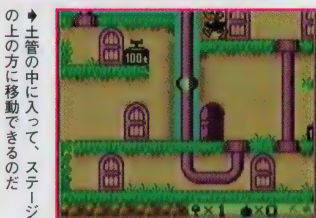
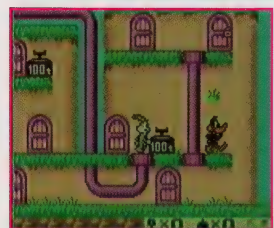
このGB版に続き、N64版の『ロボットポンコッツ』も開発中なのだ。「64GBパック」を使えば、GBで育てたロボポンが3Dポリゴンになって、大迫力のバトルが楽しめるようになるらしいぞ！

◆64版の詳しい内容が判明次第、本誌で情報をお届けするぞ！

GB & GBカラー
バックスバニー クレイジーキャッスル3
ジャンル ACT
ケムコ 12月18日発売予定 価格：3980円

「ルーニートゥーン」の仲間たちが登場

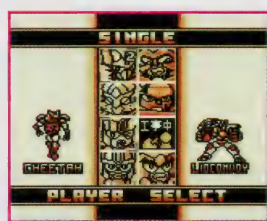
お馴染みのバックスバニーが活躍するアクションゲーム。あちこちある鍵を全部取って、カギのかかった扉に入ればクリアという、誰でも簡単に遊べるゲームシステムだ。

◆扉の中に入ると、鍵やアイテムがあるので忘れずに入ろう

◆パスワード入力によるコンティニューも用意されている

◆土管の中に入って、ステージの上の方に移動できるのだ

◆アイテムが無い限り攻撃が出来ないから敵を上手に避けよう

◆鍵を全て取ってから、カギのかかった扉を目指すんだ

ビースト戦士たちが大暴れ

人気TVアニメ「ビーストウォーズ」の格闘ゲームがGBカラー対応で登場するぞ。ビーストモード（動物形態）とバトルモード（ロボット形態）を使い分けながら、勝負が繰り広げられるのだ！ バトルモードでしか使えない攻撃や、ビーストモードでしか使えない必殺技があるから、モードの使い分けが勝負のカギだ。選りすぐりのビースト戦士が8+α体登場するから、ファンにはたまらない夢の対決も可能だぞ。

◆ディフォルメされたビースト戦士たち。工事中の所が気になるね

◆戦闘シーンだ。通信ケーブルを繋いでの対戦も出来るらしいぞ！

◆ライオコンボイの勝利シーン。セリフ画面も随所に入っているぞ

GB ポケット電車

ジャンル SLG

ココナッツジャパン　10月30日発売予定　価格：3980円

電車の中でも遊べる電車操縦ゲームだ！

手軽に遊べる電車操縦ゲームで、山の手線と大阪環状線の2つの路線が用意されていて、1周できれば完走となるぞ。ゲームボーイの携帯性を生かして、実際に山の手線の電車に乗りながら、山の手線をプレイすると面白いかもしれないね。

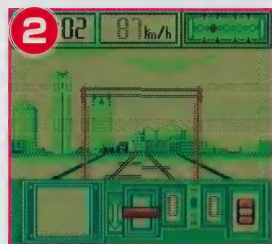
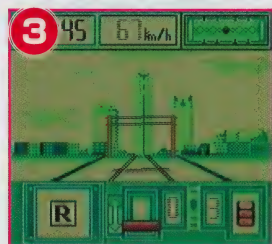
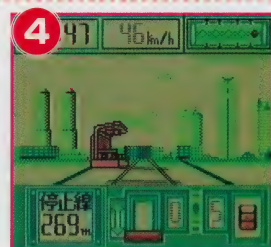
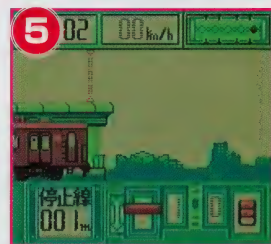
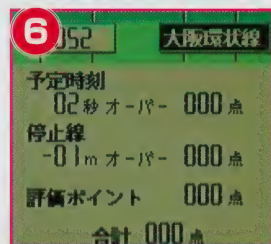
◆山の手線は渋谷駅から、大阪環状線は大阪駅からスタートだ

ボーナス区間の「トロッコゲーム」

山の手線は品川駅と田端駅、大阪環状線は天王寺駅に停車すると、トロッコゲームが始まるんだ。ABボタンを交互に押すとトロッコが加速して、セレクトボタンを押せばブレーキがかかる。上手く停車出来ればボーナスポイントが加算されるぞ。

◆停止位置までの距離は300メートルで、制限時間は1分だ

「運転教本」これで名運転手に！

◆出発進行！予定時間はあまり余裕がないので、すぐに出発だ

◆運転の制限速度は90キロ。あまり加速しすぎないように注意

◆「R」はカーブの標識。70キロ以下に落とさないと減点だ

◆駅の進入速度制限は50キロだから、駅が見えたらすぐに減速

◆到着予定時間をあわせつつ、停止位置にピッタリ止まろう

◆駅に停車すると、運転区間の評価画面が表示されるのだ

GB 麻雀伝説「兵」

ジャンル TAB

カルチャーブレーン　98年冬発売予定　価格：3980円

プロの麻雀指南が受けられる！

名人位や鳳凰位など、数々のタイトルを制覇したプロ雀士が実名で登場！そのプロの雀風・打ち筋が再現されているので、実際にプロと対局している気分が味わえる。「指南」モードが搭載されていて、対局のスタートから終了まで「どんな手を作るのか」「何を切るか」のアドバイスが受けられるので、楽しみながら麻雀の腕が上達するようになっている。ポケットプリンタで成績や賞状などを印刷可能だぞ。

◆「指南モード」でプロに打ち筋を教わることが出来るんだ

◆対局をどんどん重ねていくことによって、さまざまなデータが蓄積されるのだ。実力アップに役立てよう

◆ポケットプリンタで、この賞状や成績表を印刷可能だ

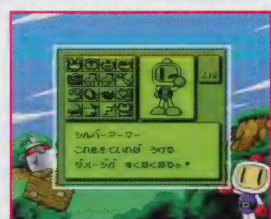
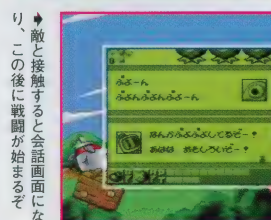
◆対局シーン。スーパーゲームボーイなら、こんなにカラフル

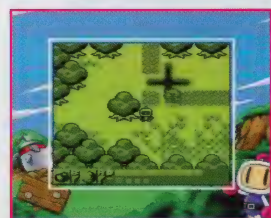
GB&GBカラー ボンバーマンクエスト

ジャンル ACT

ハドソン　12月18日発売予定　価格：3800円

ボンバーマンがアクションRPGに！

お馴染みの『ボンバーマン』。爆弾を置いて、その爆風で敵キャラを倒すというシステムはそのままに、武器・装備・アイテムを手に入れることによって、ボンバーマンをパワーアップできるんだ。マップは4つのゾーンに分かれていて、1つのゾーンには中ボス1匹と12匹の敵キャラが待ちかまえている。敵キャラを倒すともらえるアイテムでパワーアップし、そのマップの中ボスを倒していこう！

◆ダメージを減らすなどの装備品も、たっぷり用意されている

◆敵と接触すると会話画面になり、この後に戦闘が始まるぞ

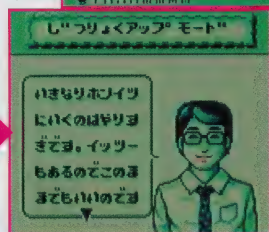
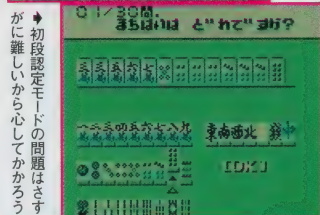
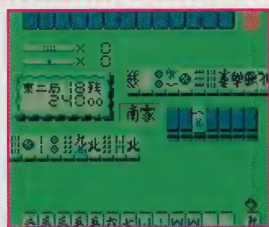
◆武器（爆弾など）を選択できるのだ。いろんな種類があるぞ

◆これが戦闘シーン。爆風を上手く敵に当ててやっつけよう

＊『ボンバーマンクエスト』の画面写真は全て開発中のものです。

GB 激麻太郎・小島武夫の実践麻雀教室

ジャンル TAB
ギャップス　12月発売予定　価格：3800円(予価)

日本プロ麻雀連盟の初段認定証がもらえる!

2人打ちの麻雀ゲームで、CPUとの対戦や、通信ケーブルを繋いで人間同士での勝負も楽しめるのだ。このゲームの魅力は「初段認定」モードで「何を切る?」「点数計算」などの問題30題のうち、25問以上正解すると、日本プロ麻雀連盟の初段認定証がもらえることだ。さらに「実力アップ」モードでは、問題に答えたあとに解説してもらえるので、麻雀の実力があがること間違いなしだ!

◆ベーシックな2人打ち麻雀。もちろんルール設定も出来るぞ
◆初段認定モードの問題はさすがに難しいから心してかかろう

◆実力アップモードは100問も用意されている

◆問題に答えた後に解説が見られるから麻雀の戦術を覚えよう

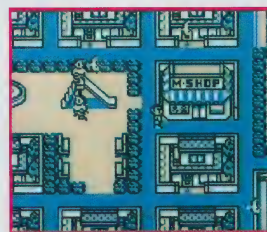
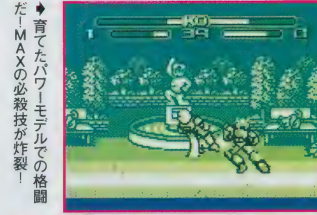
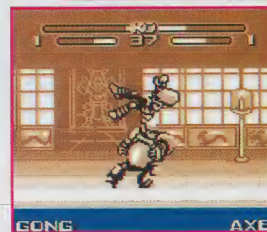
GB 激闘パワーモデラー

ジャンル ACT
カプコン　11月発売予定　価格：3980円(予価)

ロボットの育成と格闘が両方楽しめる!

町の中を歩いて情報収集し、バトルを繰り返してお金を貯めてショップで様々なパーツを買い、パワーモデルと呼ばれるロボットを強く育てていく育成格闘ゲームだ。購入するパーツによって必殺技が決まり、価格が高いものほど威力があるから、必殺技の種類を増やすか1つの技を磨き上げるか自由に決められるのだ。育てたパワーモデルは通信ケーブルを使って、友達との対戦も出来るぞ!

◆ショップでパーツを買って、パワーモデルを強く育てよう!

◆育てたパワーモデルでの格闘だ!MAXの必殺技が炸裂!

◆町の中で情報を集めたり、ライバルとの戦いを繰り返すんだ

◆やっぱり友達との対戦プレイがいちばん盛り上がるぞ!

GB&GBカラー ゼルダの伝説 夢をみる島DX

ジャンル ACT
任天堂　12月発売予定　価格：未定

緊急情報! 正式タイトルが決定!!

先月号の時点では、まだ「仮」が付いていたゲームのタイトルが、『ゼルダの伝説　夢をみる島DX』に正式決定! しかも、既に発売されている『夢をみる島』にはなかった新機能も搭載されているぞ!

「DX」のここが新しい!

- ポケットプリンタ対応で、マップ上のどこかで記念写真を撮れる
- リンクが他の色の服を着ると、攻撃力や防御力が上がる
- 新ダンジョン 新敵キャラも登場

アイテム選択画面でセレクトボタンを押すと、右のようにハートのかけらなどの表示が追加されているのだ!

リンクが他の色の服を着ると、攻撃力と防御力が上がる

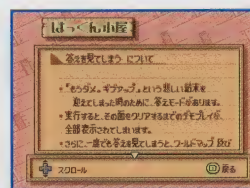
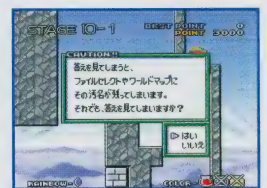
マップ上で記念写真を撮った枚数がここに表示される

※『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』の画面写真は、インターネットの任天堂ホームページ(http://www.nintendo.co.jp/)に掲載されていたものを使用しています。

SFC すってはっくん

NINTENDO POWER　容量：24M(6ブロック)　SRAM：64K(4ブロック)
ジャンル PUZ
任天堂　好評書き換え中　価格：3000円

これが「答えを見てしまう」のコマンドだ!

はっくん小屋の「答えを見てしまう」の説明画面で、2Pコントローラで、L/A/R/L/B/R/L/Y/R/X/X/R/STARTの順に入力すると、ゲーム中に「答えを見てしまう」モードが追加されているぞ。このコマンド入力に成功するとコイン音がするのだ。ゆっくり確実に入力しよう。

◆もう何回も紹介してるけど、ここでコマンドを入力しよう

◆これでどうしてもクリアできなかったステージも大丈夫だ

ポイントコンテスト結果発表!

9月号で開催した「すってはっくんポイントコンテスト」の結果発表だ! 右の入賞者には賞品として「SFメモリカセット」をプレゼントします!

順位	県	氏名	ポイント
1位	広島県	山本康彦(16)	184,981ポイント
2位	滋賀県	竹中貞夫(31)	165,882ポイント
3位	和歌山県	神田尚(14)	163,475ポイント

はみ出し情報局

9月号で募集した「Zoooっと麻雀」トーナメントの結果発表は、次号でお届けする予定です。お楽しみに!

Bistrode64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

最終回だ!

創刊2周年 ビストロ王座決定戦!!

読者の皆様は食欲の秋にいかがお過ごしでしょーか。モリモリ食べてるかいな。あれっ、今月は1ページやんけと思ったあなたは正しい。とゆうかなんと今月でビストロは最終回なのだ! さびしー。最終回はビストログランプリの発表で締めくくりたいと思うぞ。ロクヨン亭の集大成とも言える作品が全国津々浦々から集まったのだ。

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●撮影・協力／加藤昌人●料理と文／福本亜希

輝くビストログランプリ結果大発表!!

発表予定よりチビリと早いが、そこは堪忍してね。しかしながら開催と同時に質の高い作品が集まってきたぞ。編集部での厳選な審査の結果を発表するぞ～。

グランプリ　カービィのいちごミルクゼリー　東京都／広瀬のねーさん

RECIPE（4人分）

材料

●市販のゼリーミックス(いちご味・4個分)…1箱
●生クリーム…200cc●砂糖…大さじ2
●デコペン(茶)…1本

作り方

1. ゼリーミックスは指定の分量より水分を50cc減らし、かためのゼリー液を作る。
2. ゼリー液の半量をお弁当箱などに流し入れ固まるまで冷やしておく。
3. 残りのゼリー液をトロリとなるまで混ぜながら氷水で冷やす。
4. 生クリームに砂糖を加え泡立てる。
5. 3に4を60g加えてよく混ぜ少量を取り分けてラップの上にカービィの手の形を作り、冷やす。
6. 5の残りを4等分し、ラップを使って茶巾絞りの要領で丸く包み、輪ゴムでしばって固まるまで冷やす。
7. 2をカービィの足の形に切り抜き、残りを好きな形に抜くかフォークでつぶす。
8. 6にデコペンで顔を描き、手と足を付け、残ったゼリーやクリームなどで飾る。

COMMENT

はっきりいってスゴいのひとこと。見かけの良さにまず参りました。今にも動きそうなカービィだよね。かわいくて満場一致だ。

準グランプリ　バンバーガー　神奈川県/ゼニモンさん

RECIPE（4人分）

材料

A（ハンバーグの種）●合いびき肉…200g●パン粉…大さじ2●玉ねぎ…4分の1個●卵…2分の1個●塩・コショウ…各少々
●バンズパン…4個●かたゆで卵…2個●スライスチーズ…6枚●レタス・トマト　適量●キュウリ・マヨネーズ・ソース・ケチャップ…各少々

作り方

1. Aでハンバーグの種を作って4等分、バンジョーの形のハンバーグを焼いておく。
2. チーズ2枚でカズーイのくちばし、トマトでカズーイの頭をそれぞれ4つ作る。
3. ゆで卵の白身とキュウリを丸くくり抜き、目の部分を作る。残りのゆで卵はスライス、レタスは食べやすくちぎる。
4. 軽くトーストしたパンにレタス、チーズ、ゆで卵を乗せ、1と2を上に置く。
5. マヨネーズにソース少々を混ぜ、バンジョーの耳や口を描き、ケチャップでカズーイの口を描く。最後に目を付ければできあがり。ポテトを添えてもgood!!

COMMENT

はっきりいってうまそー! バンジョーとカズーイのハンバーガー略してバンバーガーなのね。しかし上手だよね～。栄養も良さげ。

さよならビストロde64 そしてありがとう!!

いつ終わるか、永遠に続くのかと危惧されたビストロも今回でお別れ。ぐすん。それにしてもグランプリの2作品は楽しくていーでしょ。ぜひお家で作ってみてね。作品を送ってくれた人、読んでくれた皆さんありがとうね。また機会があったら、どこかでお会いしましょう。

スペシャルサンクス トゥ
加藤昌人　真下寿子

POKEPARA 2

ポケパラ2 THE POKEMON VARIETY

今月で最終回!!今までみんなどうもありがとう!!

ポケモンファンクラブとしてスタートしたこのコーナーも今月で最終回。今までの応援本当にありがとうございました。

98年冬〜99年に向けて!! これからのポケモンはこーなる!!

ポケパラは終わっても、これからの『ポケモン』に関しては、もっちろん64ドリームでフォローしていくぞ。最終回は、今後発売が予定されているタイトルを一挙紹介。来年もまだまだブームは続きそうだ。

時期	タイトル
98年 冬	『ピカチュウげんきでちゅう』 N64／発売予定
99年 夏?	『ポケモン金、銀』 GB／発売予定
99年 ?	『ポケモンスナップ』 N64／発売予定
99年 ?	『ポケモンスタジアム2』 N64／発売予定

一番気になるのはこのソフトだよね

⬆新画面情報がなかなか出てこないのが悩みのタネ（画面は開発中のものです）

最もみんなの気になるソフトがこれ。『ポケモン金、銀』の2本だよね。編集部が実際に触ったのも昨年の秋以来ってことだから、なんとも予想のしようがないんだけど……。来年5月に予定されている任天堂スペースワールドでは間違いなく目玉になるはずだから、その時まで楽しみに待っていようよ。

Goods 毎月新作出ています!! バンダイさんの新製品情報だぞ

『ポケットモンスターモデル』

バンダイ／300円／ラムネ菓子入り

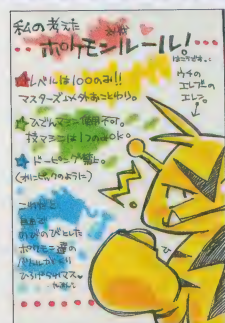
⬆300円でこのクオリティ!! とプラモファンも納得の一品。今回は「ピカチュウとトゲピー」「カブトプス」「ラプラス」「ファイヤー」の4種類がリリース。メチャ出来がいいっす

『ポケモンテープメイト』

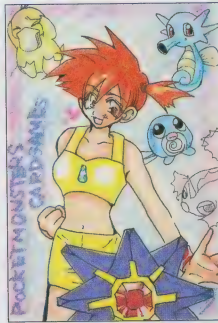
バンダイ／200円／ラムネ菓子入り

⬆かわいいポケモンのセロテープとテープケースがセット。今回は4種類集めるとテープの柄のポケモンが151匹+トゲピーの152匹全部がそろうんだって!!

イラストコーナー

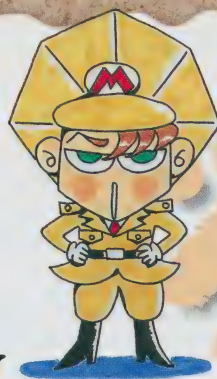
今まで本当にたくさんのイラストどうもありがとう。

⬆神奈川県／ひろこみの

⬆埼玉県／ミーさん

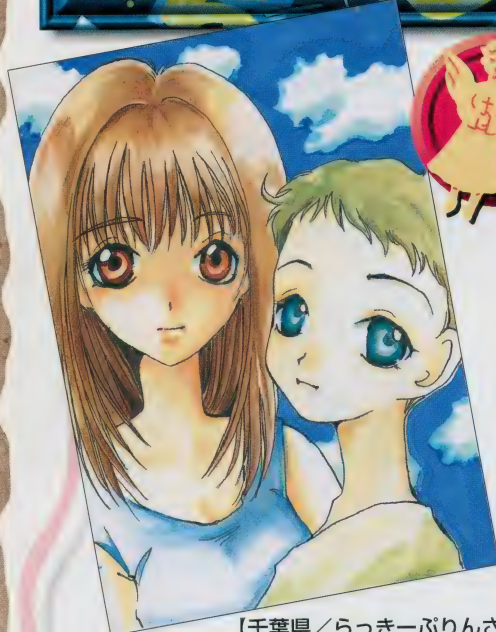
⬆埼玉県／むむむ

⬆愛知県／桐都澪

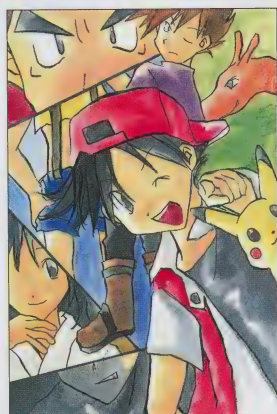
⬅千葉県／森川真湖

ポケモン情報は64ドリーム本誌で!!

今後のポケモン情報は64ドリームの本誌で紹介していきます。楽しみにしていてくださいね。

東京ゲームショウが終わると秋も深まったなぁって感じがするよな。べつにしない? さてさて「秋」といえば、読書に芸術。当然ながら、読書は64ドリームで芸術は「それゆけマリオ親衛隊」だな。今回からハガキのしめ切りがちょっと早くなるけどめげずにイラストを描いてくれ。なんたって秋なんだからさ。関係ない!? 失礼。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆『ゲッターラブ!!』の真琴ちゃんと雫ちゃん。『ゼルダ』『オウガ』に続いて期待してる。ホント面白いゲームだよ

【千葉県／らっきーぷりんさん】

◆ポケモンの人気ってホントにすごいよね。こないだの『ポケモンピカチュウバージョン』もすごい売れ行きだし。金銀やりたいなぁ

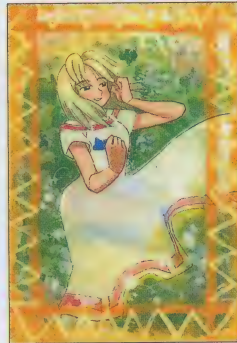
【岡山県／若林 沢さん】

◆こっちのイラストはリアル系のポケモン。なんとなくアメリカンな感じだね。ピカチュウはまんまだけど

【広島県／ナカナカさん】

◆初めて買った格闘ゲームが『ガスプ』なんだって。続編希望か…。う〜ん、それはやっぱし厳しいだろうな

【宮城県／青賀さん】

◆シブイ!! 渋すぎる。このMr.EADはかなりかっこいいぞ。ベルトのバックルもきまってるよね

【愛媛県／MIYOSIさん】

◆頭の洗濯バサミを外してちょっとオトナっぽいジョゼット。やわらかい光が差し込んでいるような感じがいいな

【愛知県／サルメンカンジャさん】

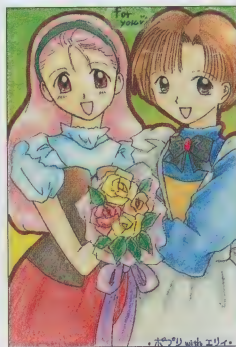
◆あいかわらず絵本みたいなタッチのイラストを描いてくれたね。秋の長雨を表現してくれたのかな

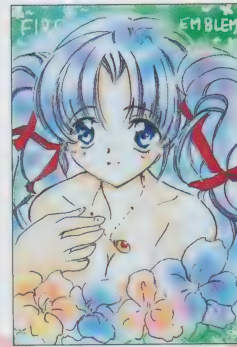
【奈良県／山村 彩世理さん】

◆スーファミの『ワンダープロジェクトJ』。このシリーズも残念ながら次回作の予定がないなぁ。好きなんだけど

【埼玉県／けいこさん】

◆けっこう難しいんだよね『スーパーパンチアウト』って。それにしても渋いソフトをイラストにするなぁ

【愛知県／サルムント雁さん】

◆『牧場物語2』のイラスト。ちなみにペンネームは「そうだらいと」と読むそうです。ちょっと読めないぞ

【東京都／葱椰蕾稔さん】

◆「FE」のティニー。セティの言葉「ティニーはかわいいな。私の宝物だ」って感じで描いたんだって

【大阪府／NO.Qさん】

今月のお題『ゼルダ』

◎次回のお題は『オウガ』。次々回のお題は『98年総決算』。

↑もうすぐ発売の「お・ま・た・せ」がいいな。ほんとに待たされたもんねぇ。今度こそ、やっと遊べるぞい

【大分県／海月美佐紀さん】

↑『ゼルダ』イラストを書き続けてきたまあめいどさんにとって、この秋は最高の秋だよね。ファンレターをくれた人「ありがとう」だって

【岡山県／まあめいどさん】

↑背景に使っているのはイラストに使おうと思ってとっといた広告の紙なんだって。とってもきれいだね。いろいろ大変そうだけどがんばってね

【大阪府／きりさき水希さん】

↑リンクとアリサとミドの三角関係を描いたんだって。後ろでミドがショックを受けてるね

【鳥取県／立木 あやさん】

↑幻想的に描いてくれたルト姫とキングゾーラとリンク。ぬるっとした質感がいい味出してます

【北海道／ぺちょんさん】

↑『ゼルダ』をプレイしている夢を見たんだとか。うん、それは間違いなく正夢だよね。近い将来の…

【埼玉県／にわとりずきさん】

↑リンクの2コンキャラかと思ったんだって。ってことは2人同時プレイ!? それってすごいな

【長野県／（から）さん】

↑みーんな緑だから、ルイージがどっかにかくれてても気づかないかもね

【埼玉県／Dr.Ryo さん】

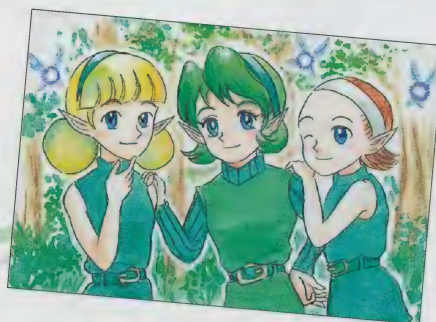
↑秋晴れの空を思わず振り返るリンクって感じ。小さい頃の事なんかを思い出しちゃったりしてね

【京都府／水野64 さん】

↑ゼルダ姫をメインで描いてくれたのって結構少なかったんだよね。中でも良かったのがこのイラスト

【宮城県／浅村れなさん】

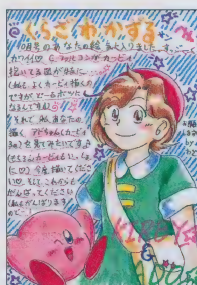
↑コミックの扉絵風のイラスト。それにしても海外用の副題ってホントにそのまんまだよなぁ

【大阪府／藤原克人さん】

イラストファンレター

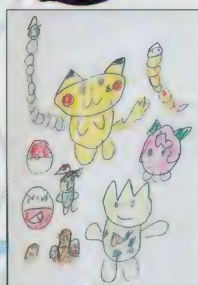
↑ひろこみのさんへ。絵と色の付け方がとっても好きとか

【福岡県／きりしま成子さん】

↑むむむさんへ。むむむさんが好きなんだって。むむむがんばれ

【京都府／とろろさん】

↑くらざわかずるさんへ。カービィとファルコンがお気に入り

【岐阜県／わどちゃん さん】

イラスト10歳未満

↑トゲピーやピカチュウ達がかわいく描けてるね

【奈良県／庄司大樹くん・6才】

↑なみのりをしているピカチュウがとってもたのしそう

【岐阜県／大林裕太くん・8才】

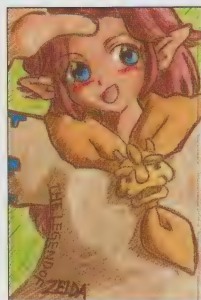
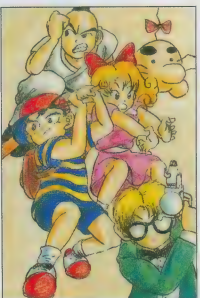
↑すごくカラフルなイラストだよね。きれいな色だな

【茨城県／根崎浩太郎くん・9才】

イラストの高層雑居ビル

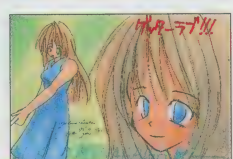
◆リアル系の絵を描かせたら天下一品。2カ月ぶりの投稿でした。イラストはたぶんオウガだと思う…【三重県／SEALさん】

◆お題宛てに来てたんだけどスペースの都合でこっちになっちゃいました。ゴメン。イラストは「ゼルダ」のマロンだよ【埼玉県／むむさん】

◆くらざわさんのカービィシリーズもついに第7弾。最近はファルコンが一緒にいることが多いよね【福岡県／くらざわかずさん】

◆祝「ゴエモン2」のイラスト。3Dゲームにあきあきした人なんかもおすすめのゲームになりそうだね【東京都／渡辺皇士さん】

◆「ゼルダ」の発売日は決まったけど、こっちの方は情報すらないもんなぁ。俺も早くやりたいんだけど【神奈川県／リュウジロウさん】

◆「ポケモンピカチュウ」のCMもあってニャースの人気が上昇中。ロケット団も人気高いよね。なんか憎めないし【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆すっごく気合いの入った「エフゼロX」のジョディ・サマー。レース前の緊張感が漂ってるぞ【大阪府／さとしさん】

◆やわらかいタッチの絵がすごくいいね。色鉛筆の暖かさが伝わってきてほのぼのとした気持ちになるな【千葉県／山田亜希子さん】

◆実は投稿作品じゃなかったんだけど、受取人のケイ少佐のお勧めで【岩手県／ローラ改め稲葉よしのさん】

◆「オウガ」も楽しみだよね。昔のキャラクターも出てきてくれるとうれしいんだけど【神奈川県／スギさん】

◆「ぷよぷよ」のキャラクター達。カラーGB版で「ぷよさん」が出るしね【東京都／おえかきまんまさん】

◆任天堂のスターが集合。最近初めて「スターフォックス」プレイして感動したとか【兵庫県／弥生三月さん】

◆「FE」のスレンダーの曲をピアノで弾けるようになりたいんだって。すごいなぁ【東京都／冠みかさん】

◆テニスゲームってハマるよね。イラストは「Let'sスマッシュ」のマキだよ【和歌山県／城沢ねむさん】

◆イラストのタイトルは「ブタっていなかった気が…」。確かにその通り【静岡県／くぼた牧之介さん】

◆右手を怪我してありましたとかでコメントは左手で書いてありました。大丈夫!?【千葉県／いがいがさん】

◆このイラストは投稿162枚目です。この数はホントに半端じゃないね【大阪府／高橋智史さん】

◆ナカナカさんの作品は殿堂でも採用してるんだけど、なんだかいい感じなので採用【広島県／ナカナカさん】

◆「ポケモンピカチュウ」でもそうだけど、ほんとにいつも一緒だよね【埼玉県／夜麻竜さん】

◆サムライゴローとアントニオガスターって感じが似てるよね。【岡山県／くろひょうさん】

◆『Dr.MARIO』以来のはまり役看護婦ピーチ。このまま他のゲームにも出演希望【埼玉県／松本郁子さん】

◆いや、なんか、いいです。夫婦漫才を思わせるような…。エフゼロパイロットだけど【大阪府／夢現さん】

◆こういう夢のようなゲームって香港やシンガポールとかで売っている。デキ悪いけど【愛知県／NESさん】

◆「牧場物語」って、女の子そっちのけで、ついつい農耕に精を出しちゃうな【兵庫県／鳳月いすずさん】

◆忍たまがテレビでやってるとついつい見ちゃったりするんだな。割と面白いよね【山口県／TOMさん】

◆エリカのTシャツになぞのくさが描いてあっていい感じだぞ【山形県／FALCONさん】

◆2人で同時プレイができるっていいよね。もうすぐヤエちゃんにも会えるしさ【岡山県／あさひさん】

◆おかげさまで俺のイラストも結構届きます。とってもうれしい限りです。ありがとう【埼玉県／流代都和さん】

◆「バンジョー」の発売日も決まってめでたしめでたし。ぜひプレイしてね【静岡県／大場隆平さん】

◆おきにいりのチームがこのピンク色のポケモンなんだって【大阪府／かざちょさん】

◆俺も「シレン」好き。チュンソフトさん64版もつくってください【長崎県／ポケモンブリーダーさん】

4コマの長屋

この子知らない？
知らないなぁ
知らない？
おひさしぶりです。
はぁ？

◆進化してこんなに変わっちゃうポケモンって他にいないもんね。突然現れてもこれじゃ確かに「あんただれ!?」ってかんじかも

【山口県／かっぱさん】

◆なんだかスターミーの悲哀が…。それにしても、エサをつけて釣るんじゃなくて強制的に針を引っかけるってすごいねぇ。あ、3コマ目にコダックが

【埼玉県／イナバさん】

◆『FE』をテーマにした4コマって確かに少ないかも。みんなに分かりやすくて面白いものに仕上げるのってなかなか難しいからね

【東京都／宝山りふぁさん】

◆ベタベタなギャグなんだけど、こういう単純なのって好きだなぁ。うちの編集部にもこの発言されると眉毛がぴくぴくする人がいますけど

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

キレてるかたたち

◆ええ、確かにぶさいくっす。今度の『ゼル伝』は、ぶさいくバージョンのみの発売です（ウソ）

【東京都／佐藤真奈美さん】

◆青い鳥って、後ろからついて行くだけで幸せになれるんだろうか。捕まえなきゃだめかもよ

【栃木県／紅季秋夜さん】

◆ペンネームをけつあごマニアから改名したそうです。とはいっても、作風は相変わらずのブチキレっすね

【愛知県／ああ言えば本郷さん】

ああ…まったけくってみたいな…

◆秋は松茸ですな。つっても口にしたのは何年前か…。あ、まつたけくいたいな…。おれもマリオと同じ心境っす

【熊本県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマンさん】

今月の階級特進者

士官学校入学
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

曹長昇格候補
福岡県／きりしま成子さん

上級軍曹昇格
岡山県／まあめいどさん
奈良県／山村彩世理さん
福岡県／くらざわかずるさん

上級軍曹昇格候補
北海道／ぺちょんさん
大阪府／NO.Qさん

軍曹昇格
大阪府／高橋智史さん

軍曹昇格候補
埼玉県／Dr.Ryoさん
岩手県／稲葉よしのさん

上等兵昇格
愛知県／サルメンカンジャさん
宮城県／浅村れなさん
愛知県／NESさん

上等兵昇格候補
兵庫県／弥生三月さん

1等兵昇格
愛媛県／MIYOSIさん
大阪府／藤原克人さん
千葉県／山田亜希子さん
東京都／宝山りふぁさん
東京都／冠みかさん
千葉県／いが²さん

1等兵昇格候補
大分県／海月美佐紀さん
山口県／TOMさん
東京都／渡辺皇士さん
三重県／SEALさん

2等兵昇格
東京都／きさらぎ浅葱さん
大阪府／きりさき水希さん
東京都／おえかきまんまさん
神奈川県／スギさん
埼玉県／松本郁子さん
愛知県／サルムント雁さん
埼玉県／むむむさん
愛知県／ああ言えば本郷さん

2等兵昇格候補
静岡県／くぼた牧之介さん
千葉県／らっきーぷりんさん
大阪府／夢現さん
長崎県／ポケモンブリーダーさん

正隊員入隊（隊員証授与）
岡山県／若林 沢さん
広島県／ナカナカさん
鳥取県／立木 あやさん
埼玉県／にわとりずきさん
神奈川県／リュウジロウさん
和歌山県／城沢ねむさん
埼玉県／夜麻竜さん
静岡県／大場隆平さん
埼玉県／涼代都和さん
岡山県／あさひさん
東京都／佐藤真奈美さん

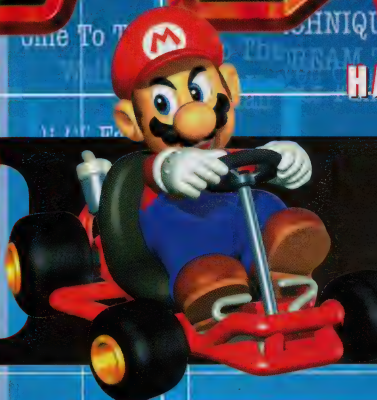
準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎25日消印有効です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

今月から「ドリテクの宮殿」が「ドリテクの殿堂」に大リニューアル!!

『チョロQ 64』の特殊コマンド『飛龍の拳ツイン』お宝条件など

N64 大夢

チョロQ 64

熊本県／ガチャピンさん

全クラス出現&特殊パーツ無制限コマンド

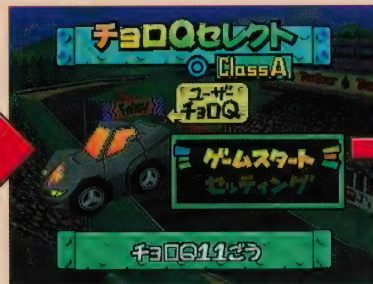
このコマンドさえ知っていれば怖いものはなにもないという最強のドリテクコマンドの情報が2つ届いたので紹介しよう。まずは、ゲームを始めたばかりでもいきなり全クラスが選択できるというコマンド。通常は、ひとつひとつのレースに勝っていかなければならないけど、「プッシュスタート」と書いてあるタイトル画面で、「十字キーの下・Cボタンユニットの下・Zトリガー」を押しながらスタートボタンを押すと、最強のAAクラスも選択できるようになるのだ。特殊パーツ無制限コマンドは、レースを始める前のマシン選択画面で、「L+Rトリガー・十字キー上・Cボタン下」を押しながらスタートボタンを押そう。すると、通常は3回ぐらいしか使えない特殊パーツが、無制限に使えるんだ。これで勝利間違いなしだね。

全クラス出現コマンド

↑「PUSH START」と書いてあるこのタイトル画面でコマンドを入力してみよう

↑すると、選べないハズのAAクラスだって遊べちゃうんだ。特殊パーツ無制限コマンドと合わせて使えば、いきなり優勝できちゃうかもね。ぜひ試してみよう

特殊パーツ無制限コマンド

↑これはコマンド入力前の普通の状態。この状態だったら3回しか使うことができないダッシュだって…

↑この画面で「L+Rトリガー・十字キー上・Cボタン下」を押したまままスタートボタンを押すと…

↑無制限にダッシュできるようになるんだ。これなら簡単に敵を周回遅れにすることができるぞ

N64

大夢 飛龍の拳ツイン

カルチャーブレーン／専務取締役 遠藤さん

お宝アイテムの入手条件大公開!!

『飛龍の拳スタジアムスタジアムSDバージョン』の発売も間近。今回紹介する前作『ツイン』とあわせると、お宝の種類は実に300種類以上になるといわれているんだ。なので、まずは『ツイン』のお宝200種類を集めておこうぜ。以下の入手条件はほんの一部だけど、ぜひ役にたててくれ。

◆お宝は新作『スタジアム』の他、GB版ともやりとり可能だ

◆メタルキャラに決勝で勝つと…今回は載せてないけど試してみて

特殊入手方法①

下の条件を満たしたら、戦闘終了後の会話シーンでお宝ゲットだ。前提条件は難易度が普通以上、2試合先取の時のみ。試合前に設定を確かめておこう。また、Cパック1つにつき1つずつしか出現しないので注意が必要だよ。

【条 件】	【入手アイテム（番号はお宝のNO.）】
メタル龍飛に、1ラウンドもとられずに勝つ	003:黄金龍の爪
メタルハヤトに、1ラウンドもとられずに勝つ	026:鳳凰の羽
メタルワイラーに、1ラウンドもとられずに勝つ	007:獅子の爪
メタル昇龍に、1ラウンドもとられずに勝つ	103:AIチップ4型
メタル夕華に、1ラウンドもとられずに勝つ	019:技のはちまき
メタルスザクに、1ラウンドもとられずに勝つ	025:ガルーダの羽
メタルパワーズに、1ラウンドもとられずに勝つ	064:チャンピオンベルト
メタルロボの花に、1ラウンドもとられずに勝つ	016:横綱まわし
メタルボクチンに、1ラウンドもとられずに勝つ	060:とまっ時計

条件付きのアイテム

以下の条件を満たしたからといって、必ず賞品として出現するとは限らないことに注意！まずは条件を満たし、お宝が賞品として出現するまで、何度も何度も闘いを繰り返してみよう。ねばり強さが大事だぞ。

【条 件】	【入手アイテム】
メダルを10枚以上持っている	108:ボイスCD
龍魔王を使ってプレイ中	112:まおう半のドクロ
メダルを4枚以上持っている	113:攻略本半1巻
メダルを2枚以上持っている	114:攻略本半2巻
メダルを6枚以上持っている	115:攻略本半3巻
メダルを0枚以上持っている	116:攻略本半4巻
メダルを3枚以上持っている	117:攻略本半5巻
メダルを7枚以上持っている	118:攻略本半6巻
メダルを5枚以上持っている	119:攻略本半7巻
メダルを1枚以上持っている	120:攻略本半8巻
メダルを8枚以上持っている	121:攻略本半9巻
メダルを9枚以上持っている	122:攻略本半10巻
メダルを9枚以上持っている	124:攻略本半12巻
虎の巻1～5（NO.125～129）が図鑑に記録されている	130:虎の巻半6巻
虎の巻1～5（NO.125～129）が図鑑に記録されている	131:虎の巻半7巻
虎の巻1～5（NO.125～129）が図鑑に記録されている	132:虎の巻半8巻
虎の巻1～5（NO.125～129）が図鑑に記録されている	133:虎の巻半9巻
虎の巻1～9（NO.125～133）が図鑑に記録されている	134:虎の巻半10巻
メダルを10枚以上持っている	148:マッサージ半マシーン
龍飛を使ってプレイ中	149:龍の半巻物半1
ワイラーを使ってプレイ中	154:作戦ファイル半1
夕華を使ってプレイ中	160:達人ビデオ半2
パワーズを使ってプレイ中	167:チャンピオンへの半道半3

特殊入手方法②

下の条件でサーキットの格闘大会（龍魔王トーナメント以外）に優勝すると出現。条件が重なった時は、表の順（上から順番に）に出現するお宝が優先されるぞ。

2-1 以下、表2-1～表2-4のお宝も、コントローラパック1個につき1つずつしか入手できない。友達にあげたりすると新しいCパックが必要になるぞ。

【条 件】	【入手アイテム】
ボクチンを倒したとき	110:ボクチンドロップ
全員、秘奥義でフィニッシュ勝ちする	175:龍の翼
3本勝負にし、1本も落とさずにクリア	176:鳳凰の指輪
体力を100にし、1本も落とさずにクリア	177:再生の葉
90秒勝負にし、全員タイムオーバーでクリア	178:シークレットマント
打撃を1回も当てずにクリア	179:鬼神の首飾り
全員に10ヒット以上コンボを当ててクリア	180:スザクの瞳
2本勝負にし、2分45秒以内でクリア	181:ヒーローベルト
秘奥義と奥義（アイテム）を使わずクリア	182:ウイルスくん
難易度「すごく低い」で試合時間30秒、1本勝負でクリア	183:マジカルキャンディー
難易度「すごく高い」で試合時間∞、3本勝負でクリア	184:金龍の角

2-2 前提条件は、レベル6の時に格闘大会で優勝すること。

【条 件】	【入手アイテム】
龍飛で優勝	151:龍の巻物3
ハヤトで優勝	153:奥義秘伝書2
ワイラーで優勝	155:作戦ファイル2
昇龍で優勝	158:Xファイル2
夕華で優勝	159:達人ビデオ1
スザクで優勝	163:スザクの巻物1
パワーズで優勝	165:チャンピオン道1
龍魔王で優勝	169:魔王の書2
ロボの花で優勝	170:大百科1
ボクチンで優勝	172:技図鑑2

2-3 前提条件は、格闘大会をコンティニュー回数0で優勝すること。

【条 件】	【入手アイテム】
龍飛で優勝	150:龍の巻物2
ハヤトで優勝	152:奥義秘伝書1
ワイラーで優勝	156:作戦ファイル3
昇龍で優勝	157:Xファイル1
夕華で優勝	161:達人ビデオ3
スザクで優勝	164:スザクの巻物2
パワーズで優勝	166:チャンピオン道2
龍魔王で優勝	168:魔王の書1
ボクチンで優勝	171:技図鑑1
―――	―――

2-4 けっこう細かい条件がそろっているけど、がんばろう。なお※は、条件を満たした上でも、出現する確率が1/32しかない。何度も挑んでみよう！

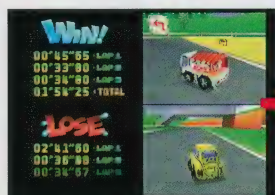
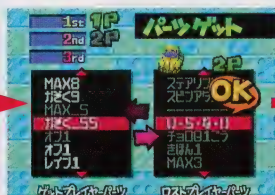
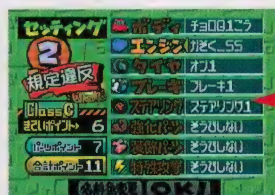
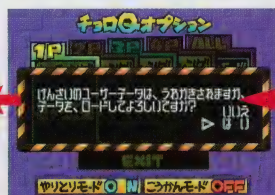
【条 件】	【入手アイテム】
プレイ時間合計1時間以上、攻撃にアイテムNO.22、防御にNO.42のみ装備で優勝	080:軍荼利大仙鉾
プレイ時間合計1時間以上、お金が9999の時優勝	072:獅剛大帝の剣
プレイ時間合計1時間以上、VS成績50勝以上の時	073:孔雀明王の羽
お宝箱のアイテムの持ち主名が、自分の名前以外のものが50以上ある時の優勝	074:（所得者名の）鎧
プレイ時間合計2時間以上で優勝	071:（所得者名の）剣
プレイ時間合計10時間以上で図鑑に199個そろっている時、夕華で龍魔王トーナメント優勝	162:達人ビデオ4※

はみテクの殿堂

先月号で掲載するはずだった『飛龍の拳ツイン』のお宝出現条件は、都合により今月号本ページでの掲載となりました。先月号で楽しみにしていた読者の方、関係者の方にお詫び申し上げます。

N64 中夢

チョロQ 64 岡山県／藤原隆大さん
パーツの無限増殖

コントローラーパックを1P、2P共に差した状態でVSモードを対戦。レース終了後のパーツやりとりで増やしたいパーツを相手に渡す。パーツを渡したプレイヤーはデータロード、もらったプレイヤーはデータセーブ。すると、両方に同じパーツが!

↑とりあえずVSモードで勝負。欲しいアイテムを持っている方が負けよう

↑ここで増やしたいパーツを相手に渡そう。かそくSSを増やしてみるぞ

↑すると両方のプレイヤーのパックにパーツが！やったぜ！

↑パーツを渡したプレイヤーはロード。もらった方はセーブしようぜ

N64 中夢

RAKUGAKIDS 新潟県／クソゲーさん
イヌゾー&ダークネス登場

カセットをさして、64本体の電源を入れてから2時間を超えた状態で、Lトリガーを押しながらマメゾを選ぶと隠しキャラの「イヌゾ」が選択できる。さらに、電源投入後5時間を超えるとボスキャラの「ダークネス」が無条件で出現するぞ。

↑イヌゾは基本的にはマメゾと同じだけど、やっぱりどことなくイヌっぽい

↑スピード・パワーを兼ね備えた最強キャラのダークネス。友達同士の対戦では×だ

N64 いねむり

Let's スマッシュ 大阪府／MOSTさん
ボールの色を選択できる

コートを選択できるどのモードでもいいので、右の写真のような画面にいく。そしてCボタンの左右を押してみよう。すると、ボールの色を8種類の中から選択することができるのだ。見やすい色を選択してプレイしよう。

↑この画面でCボタンユニットを入力するだけで、ボールの色が変えられるんだ

N64 いねむり

ポケモンスタジアム 東京都／星野たかゆきさん
あのトレーナーもバトル観戦!?

たくさんの人が気づいてると思うんだけど、一応報告。フリーバトルの時の、観客席をよーっく見てみよう。すると、「りかけいのおこと」を初め、歴戦のポケモントレーナー達が観戦しているのが見えるぞ。

↑ぼやーっとしているけど、確かにそれらしい人たちがいるのが見えるぞ

N64 いねむり

チョロQ 64 滋賀県／本田さん
ひとつのパックで全員ロード

コントローラパックのデータをロードするときに、1Pをロードしてから2コンにパックを移して2Pをロード、さらに3P、4Pとロードすると、同じパーツで対戦ができるぞ。同じ方法でセーブも可能なんだ。

↑まったく同じセッティングでレースをすることができるんだ

N64 いねむり

チョロQ 64 熊本県／ガチャピンさん
全員がHレーザー装備

セッティング画面で、1人が「Hレーザー」を装備し、「レーススタート」と表示されている画面で「Cボタンユニットの左・右・上・十字キーの左」を同時に押しながらスタートを押すと全員「Hレーザー」を装備するぞ。

↑1人がHレーザーを装備して、この画面でコマンドを入力すると…

N64 いねむり
デザエモン3D　東京都／冠 美花さん
ペイントツールの絵が壁紙に

背景の壁紙を設定する時に、Cボタンユニットを全て押しながら決定してみよう。すると、ペイントツールの絵が壁紙になっちゃうのだ。自分の好きな絵なんかを描いて壁紙にしてしまおう。とっても楽しいぞ。

▲まずはペイントツールで絵を描いてからじゃないと真っ暗になっちゃうよ

N64 いねむり
デザエモン3D　佐賀県／マナ・マナさん
テストプレイのじゃまな文字を消す

テストプレイ中に画面に表示される「TEST PLAY」の文字ってじゃまな時があるよね。そんなときは、Lトリガーを押してみよう。すると、じゃまな文字が消えるんだ。ただし、トリガーを離すと出てきちゃうけど。

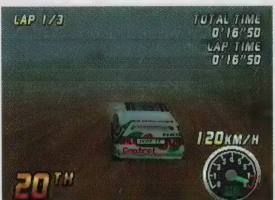
▲テストプレイ中にLトリガーを押している間だけ文字が消えるんだ

N64 いねむり
ゴールデンアイ 007　和歌山県／木村和寛さん
戦車砲の弾が増える

「脱出」や「市街地」で戦車に乗り、武器を戦車砲にセットして「A・Bボタン」を数回連打してみよう。すると弾が1発増えるのだ。これを繰り返すと、最大の50発まで弾を増やすことができるぞ。これで撃ちまくりだ!

▲乗ったり降りたりちょっとめんどくさいけど、弾が1発ずつ増えるんだ

N64 いねむり
ゴールデンアイ 007　奈良県／瀧嶋雄介さん
とっても痛そうなナターリア

「銅像公園」のステージで、ヘリのそばに倒れているナターリアを、少し離れたところから死なない程度に撃ってみよう。すると、「おうっ!」とか言ってぴょこっと飛び起きて、すぐにバタッと倒れちゃうんだ。

▲確かにちょっと笑えるんだけど、なんだか残酷。これってひどいよな

N64 いねむり
トップギア・ラリー　愛知県／戸塚雅之さん
オートマなのに疑似マニュアル

レース前のセッティングで、ミッションをオートマにしてスタート。ミッションが3速以上になったら、3Dスティックを下に入れてみよう。すると、ギアが上がらなくなるぞ。スティックを戻すと元に戻るんだ。

▲だからなんだと言われたらそれまで。あまり使いようはないんだけどね

SFC・GB おしらせ
ドリテクの殿堂 新コーナースタート　九段／ドリテク隊
SFC&GBのドリテク募集開始!

来月号から、ついにスーパーファミコンとゲームボーイのドリテクの情報も掲載開始するぞ。そこで、今月から読者のみんなからのおはがきを募集します。下の「はがきの書き方」にそって、どんどん送ってくれ! もちろんファックスでもOKだぞ。ただし、SFCやGBのソフトはかなり多いので、募集するドリテク情報は発売からだいたい半年以内のものに限ります。あんまり古いソフトのドリテクは掲載できないので気をつけてね。

はみテクの殿堂

「飛龍の拳ツイン」のお宝出現条件はまだまだありそう。なので、来月号でも紹介したいと思います。楽しみに待っててください。

大募集!ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶Let's スマイル
❷裏きせかえアイテム
世界4大会を勝ち抜き、世界ランキングが1位になると、きせかえモードに謎のアイテムが増えて入るぞ。そのアイテムとは、「爆弾男」のコスチュームなのだ。そのコスチュームに着替えると、いままでセーブしたデータが全てなくなってしまうのだ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
羽努村 蜂の介（12） P.N.ビー
電話 03-1111-2222

今月は新エントリーソフトが増えたので、うれしいことに7ページに増量してお届けするぞ。飛び込み新タイトル情報や、東京ゲームショウで発見した最新情報も補足して掲載したので、じっくりと読んでくれたまえ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC・DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

読者から応募した「期待の一本」記事も掲載!

MOTHER3(仮)
RPG / DD

任天堂 / 未定

章ごとに違うキャラを操り、全12章の物語を進める感動の1本。今回も数字を感じさせない戦闘など、「らしさ」が際だっている。長らく新情報がないが、今月も海外画像を入手。注釈に「ドラゴンが踏んでるのは64DD!?」とあるが…？

※画面はインターネットより

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG / DD

任天堂 / 未定

完全な2D画面になった新生マリオだが、『ヨッシー』の飛び出す絵本の画面のように、例えばお城が3次元的にポップアップする場面もあるようだ。戦闘時も複数のアイコンが画面上に出るなど、ずいぶんテイストが変わっているぞ。

エルテイル(仮)
RPG

イマジニア / 99年1月

物語の舞台は、魔法大国スートニア・商人の国アングルス・剣の王国ヴェラグーンの3つを含むセルトランド島。父を殺された主人公が事件の謎を解くべく、魔法の腕を磨きつつ旅する。P140の、東京ゲームショウの小ネタも見てね。

※画面は海外版です

ズール(仮)
RPG

イマジニア / 98年12月

リアルタイムに進行する迫力の戦闘シーンも魅力だけど、会話画面などのキレイなグラフィックも、かなりいい感じだよね。個性的な魔獣がたっぷりと登場するようだから、シナリオクリアだけでなく、すべての魔獣を仲間にしちゃおう。

HYBRID HEAVEN
RPG

コナミ / 99年春

大都会の地下を舞台に繰り広げられるこのゲーム。東京ゲームショウで実際に見た人も多いと思うが、世界観とか雰囲気がすごく出ているよね。ゲーム内容についてももう少ししたら、64ドリームで紹介できると思う。も少し待って。

NEW!! ロボットポンコッツ64(仮)
RPG / N64+GB

ハドソン / 未定

GBで発売予定のロボット育成ゲームの64版。GBで手塩にかけて育てたロボットが64版でも使えたりするらしいぞ。GB版でキミが苦労して育て上げたロボットが、3Dポリゴンで思いっきし暴れ回るのが見られるのだろうか!?

ゼルダの伝説 時のオカリナ
ACT

任天堂 / 98年11月21日

ついにサンプルロムが編集部に到着。冒頭の音楽を聴いたとたん、懐かしさと感動が爆発！コマンドが多少複雑とは言われていたが、実際に操作した感じでは、慣れればストレスなく遊べた。今月は増ページで98Pから大紹介してるぞ。

バンジョーとカズーイの大冒険
ACT

任天堂 / 98年12月6日

期待のアクションのサンプルロムが編集部に到着。あの宮本茂さんをうならせたという評判はダテじゃない!! 自由度も高く、プレイヤーの思うままに遊べるなど、今までのアクションの概念を吹っ飛ばす、おすすめの1本になりそうだ。

ウルトラドンキーコング(仮)
ACT

任天堂 / 未定

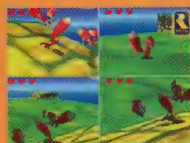
はい、今月もドンキーを探してイギリスのレア社のホームページに飛びました。相変わらずな～んも情報はないけど、歴代のドンキーキャラが見られるなど、楽しい作りなので、インターネットやってる人はぜひ！これで許してくれます？

※画面はwww.rareware.com/より

コンカー64～12の物語(仮)

ACT

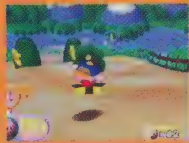
任天堂 | 未定

リスのコンカーや、彼女のベリーちゃんが登場。「コンカーナッツ」という木の実を集めつつ、いろんな武器を使って悪いやつらを倒していくかわいい冒険物語だ。2人で楽しめる「協力モード」があったり、4人対戦も可能らしいよ。

※画面は海外版です

カービィ64(仮)

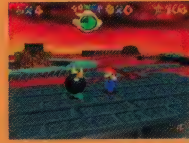
ACT

任天堂 | 未定

ご存じカービィ君は、見かけとはうらはらに、敵をエネルギーごとのみこんじゃうよね。多人数で楽しめる、ミニゲームがいろいろとつまったソフトに作り直しているそうだが、このカービィの特徴は、あちこちに生かされるだろうね。

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

「ルイージに人気があるなら緑パッケージを出そうかな」と少々意外そうに宮本氏が語ってからもう1年。DDやN64等の間でデータをやりとりし、それに伴う仕掛けも多そうな新作マリオだ。DDは来年5月の展示会で情報が出そう。

※画面は前作のものです

ドラえもん2 のび太と光の神殿

ACT

エポック社 | 98年12月

今月はドラえもんたちと一緒に旅する仲間も大紹介したぞ。冬休みにはキミと一緒に大冒険だ！今回はひみつ道具だって前作の倍以上。ひみつ道具を使ったいろんな仕掛けやイベントもあるはず。クリスマスプレゼントはこれで決まり！

ウィンバック

ACT

コーエー | 冬

現在鋭意制作中ながら、より面白いものを…と作り込んでいるためにどうやら年内の発売は厳しそう。他機種では決して実現することのないリアルなキャラのモーションは必見。対テロ特殊部隊の一員となって、衛星基地を奪還せよ。

がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り

ACT

コナミ | 98年12月23日

2人同時プレイが可能になった64ゴエモン第2弾。相変わらずのエビス丸のボケぶりは、さらにパワーを増しているぞ。ゴエモンインパクト戦も2人で楽しめる仕掛けがあり、この冬は友達と一緒にこのソフトでハマれそうだぞ。

悪魔城ドラキュラ黙示録

ACT

コナミ | 99年春

タイトルも一新。ドラキュラワールドの総決算とも言うべきソフトになりつつあるこのソフト。初の3Dアクションで戦うだけに、操作感や視点など気になる所だが、そこはコナミ。レスポンスのいい結果を出してくれそうだ。

NEW!! 新世紀エヴァンゲリオン

ACT

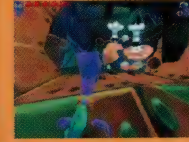
バンダイ | 99年3月

あのエヴァンゲリオンが、初放送から数年の時を経てついにN64に登場する。使徒とのリアルな闘いや、こだわりの演出は、ユーザーの心をつかむことができるか。ファンの期待はふくらむ。64でもサービスサービスっ！

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年1月

宇宙からやってきたあわて者の主人公、エド君がまちがって落っことした有害物質のおかげで、地球上では珍事続発大混乱！責任取ってどーにかしてもらおーじゃないかっ！というお話のフランス製3Dアクションゲームです。

※画面はパソコン版です

カメレオン・ツイスト2

ACT

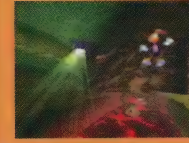
日本システムサプライ | 冬

カメレオンのデイビー君は、今回も舌をびろろろ～んと伸ばして敵を呑み込んだり、モノにつかまったりと大活躍。お江戸や大空など、ステージも多彩だ。サンプルロムが編集部に到着したが、今の所は序盤が完成しているようだった。

NEW!! レイマン2(仮)

ACT

Ubiソフト | 99年3月

ロンドンのECTSで発表された、フランスのUbiソフトが送る3Dアクションゲーム。前作はスーパーファミコンで発売された2Dアクションで、海外で好評を博した作品。主人公レイマンが飛んだり、跳ねたり、戦ったりするぞ。

※画面はパソコン版です

ラストレジオンUX(仮)

格闘ACT

ハドソン | 未定

ロボット対ロボットの格闘アクションゲーム。格闘といっても、ロボットに装備されているウェポンを使ったりして戦う。バトルが行われるステージにもいろんな仕掛けがあるらしい。フルポリゴン、完全3Dの対戦型ゲームなのだ。

※画面は海外版です

はみだしワン というわけで今月は増ページし、東京ゲームショウの小ネタも掲載してます。任天堂の展示会は今年の秋はなく、来年5月の予定なので、その時には本誌で特集を組むからお楽しみに。

ファイティングカップ
格闘ACT

イマジニア｜98年12月

アメリカでは「64では最高の格闘ゲーム」という評価を受け、日本での登場が心待ちにされていた本作がついに年末には発売される運びに。ポイント制を取り入れた新しいゲームシステムが64の格闘ゲーム界に新風を吹き込むのか！

飛龍の拳スタジアム SDバージョン
格闘ACT N64+GB

カルチャーブレーン｜98年12月11日

300種類ものお宝を勝ち抜いて手に入れ、キャラに装備させて育てていき、君だけの最強戦士を作ろう。お宝の属性を選んだり、精霊を宿らせたりもできる。前作やGB版とのリンクも可能。今回は『スーチャイ』のキャラも登場だ。

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン
格闘ACT

カルチャーブレーン｜冬

『SD』と同じキャラも登場するが、こちらは8頭身のリアルなキャラが本格的な格闘を繰り広げる作品。技の数も多く、上級者にも応えうる作りだ。闘いぶりを評価する段位認定システム等、マイキャラを育てる楽しみ方もあるぞ。

※画面は前作のものです

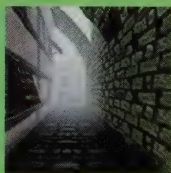
64大相撲2
格闘ACT

ボトムアップ｜98年11月27日

64では11月が初場所、ってことでもうすぐ発売なのだ！横綱の座も女の子のハートもダブルゲットだぜ！来月は大攻略スペシャル、ってうわさもあるから、今のうちに前作をプレイしてカンを取り戻しておいてくれ！どすこい！

シャドウゲイト64（仮）
ADV

ケムコ｜99年春

ダークな雰囲気が漂う世界を歩き回って謎を解いていくアドベンチャー。ファミコンで発売された前作の人気が高く、旧作はカラーゲームボーイ版で発売されるらしい。海外のインターネットサイトには、ゲーム画面も登場しているぞ。

※画面は海外版です

金田一少年の事件簿（仮）
ADV

ハドソン｜未定

金田一少年がいくら考えてもこの謎は解けないに違いない。開発は進んでいるのか？ 発売日はいつなのか？ いつまで待てば新情報が届くのか…？ 謎が謎を呼ぶ難解な事件である。はたして迷宮入りになってしまうのか…。乞うご期待。

シムシティー64
SLG DD

任天堂｜未定

プレイヤーが市長になって街を作る世界的大ヒットSLG。本作は街を育てあげたら終わりではなく、乗り物や建物など、DD版ならではの追加も可能だ。作品自体はほぼ完成していると推測されるので、DD本体の発売を待つばかり？

キャベツ（仮）
SLG DD

任天堂｜未定

収集・追加・交換・育成のキーワードは『ポケモン』以降、すっかり定着したが、糸井氏はそのずっと以前から同じ構想でこの作品を企画していたのだ。ある生き物を育てるゲームだが、キャラや仕掛けはあっと驚くことマチガイなし！

※写真は糸井さんご本尊です

G1ステイブル
SLG N64+GB

コナミ｜99年春

残念ながら新情報も画面もまだ届かない。GBで発売予定の『ポケットステイブル』と連動することはわかったのだが、一体どんな所が連動するのかもまだ不明だ。競馬ファンは今年の秋競馬を楽しみながら、続報を待ってもらいたい。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
SLG

クエスト｜冬

残念ながら発売予定が秋から冬へ変更に。年内発売は微妙なところかも。開発元のクエストでは、社長を初め、開発スタッフ全員が連日の徹夜でへろへろになりながら制作を進めている。だから、怒らないでもう少し待って下さい。

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）
SLG

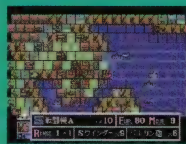
トミー｜未定

♪我ら幼い人類に〜目覚めてくれと…早く放たれてくれんかな、このゲーム。と、思わずボヤキが入ってしまうぐらい情報が少ないこと少ないこと。こっちとしては、とにかく早くバルキリーで飛び回りたいんだけどね〜。

64ウォーズ（仮）
SLG N64+GB

ハドソン｜未定

『GBウォーズ2』とデータが交換できるシミュレーションウォーゲーム。GBでは平面でしか見えないユニットをポリゴンで見ることができるのも楽しみの1つ。プラモデルを参考にして作ったポリゴンモデルのデキはどうかな？

アメリカでは5月下旬の時点で『ゼルダ』の発売が11月23日に決定していた。しかも向こうではカセットが金色らしい？ 日本版はその予定はないので、コレクターならぜひほしいよね。

NEW!! PDウルトラマン バトルコレクション64
SLG N64+GB

アスキー 99年2月

「♪誰もが知ってる～ウルトラの戦士～」たちや怪獣たちのSD キャラを集めて、育てて、闘わせるという育成ゲーム。いまテレビでやってるガイアや、おじさん達が懐かしがるマンやセブン、ゼットンなんかも登場するぞ。

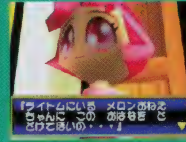
フライトシミュレーター(仮)
SLG

ビデオシステム 98年予定

海外で発表されている、垂直離着陸機が登場の『ハリアー2000』に関係が深いと編集部ではしつこく推測。SLGが得意なパラダイム社との共同開発だけあって、操作感の良さはもちろん、CG専門誌でも紹介された程の美麗画像の作品だ。

おねがいモンスター
SLG

ボトムアップ 98年11月27日

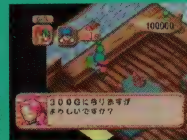
いよいよ発売に向けてカウントダウン。君のモンスターを育てて世界を冒険しよう！編集部にはサンプルロムも到着。本誌では来月から強力サポートしていく予定だから、モンスターが採用されたみんなは特に期待して待っててほしい。

Jリーグタクティクスサッカー
SLG

アスキー 98年冬

プレイヤーはチームの監督となって、選手を育成したり、チーム力をアップしたりとやることがいっぱいあるんだ。でも困った時はフィジカルコーチやヘッドコーチが君をサポートしてくれるぞ、彼らの意見も大事にしていこうぜ。

牧場物語2
SLG

パック・イン・ソフト 99年2月

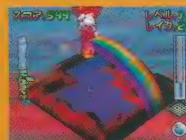
大自然とたわむれながら牧場ライフをエンジョイする人気シリーズ作品。アイテムがレベルアップしたり、立体的な画像を斜め上から見おろす視点になったりと大幅にバージョンアップしてるぞ。登場する女の子達もとってもかわいいよ。

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
PUZ

カプコン 98年内

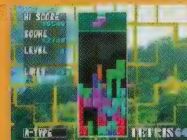
超有名な定番パズルゲーム『テトリス』とディズニーキャラクターが合体した落ちものパズル。単なるキャラゲーではなく、テトリスの新しい遊び感覚がいい感じ。開発元のカプコンでも、仕事が終わったらみんなで遊んでるらしいぞ。

ウェットリス
PUZ

イマジニア 98年11月27日

「大洪水パニックゲーム」という名前がピッタリのパズルで、水のしたたる音や、水がたまっていく雰囲気がすごくリアルに再現されているんだ。5800円というお手頃価格に決定したし、これはパズルファン以外にもオススメだ。

テトリス64
PUZ

セタ 98年11月中旬

『バイオテトリス』が、『テトリス64』と名前を改めてセタから急遽発売決定! 4980円のお手頃価格、最大4人対戦も可能。また、耳に心拍数計測器をつけると、プレイヤーのドキドキ具合によってブロックが変わるモードもあるんだ。

忍たま乱太郎チャレンジパズル64
PUZ

カルチャーブレーン 98年末

毎朝、NHK教育で放送されている人気アニメ番組の絵合わせパズル。従来は平面の絵を組み合わせていたが、64版では立体のキューブになった忍たまキャラたちが登場する。シールがプリントできるGB版は現在好評発売中だ。

BUCK BUMBLE
SHT

Ubiソフト 98年末

ハチのバンブルが大活躍の3Dシューティングゲーム。汚染物質によって誕生した悪の昆虫軍団「インセクトイド」を倒すため、庭の上空で大空中戦を繰り広げるのだ！バンブルのいかにも昆虫っぽい動きが面白いぞ！

テュロック2(仮)
SHT

アクレイムジャパン 冬予定

N64上部にある謎のフタ。そこに4M拡張RAM（日本発売未定）を差し込んでこのゲームをプレイすると、グラフィックがパソコンソフト並に美しくなる!! ま、それが無くても、格段にグレードアップしたゲームは遊べるけどね。

ナイフエッジ
SHT

ケムコ 98年11月27日

メッセージの日本語翻訳も完了。最近ではめずらしいジェットコースター型のシューティングだけに期待も大。やりこめばやりこむほど巧くなる自分がうれしい、シューティングゲームの醍醐味を満喫できるゲームだ。期待して待て！

来年5月の任天堂の展示会の目玉は、発売延期を重ねていた64DDの情報だ。一部のDD版ソフトについてはカセット版への移行もありそうなので、まずは64で遊んで、その日を待とう。

はみだしワン

一昨年の任天堂の展示会で発表された『ジャングル大帝』は、開発を中止したとのこと…。でも手塚さんと宮本さんのコンビには、ぜひ他のN64ソフトを提供してほしいぞ。

超空間ナイタープロ野球キング2

SPT

イマジニア　未定

やっぱ野球ゲームと言えば最新データをどんどん追加して行きたいよね。それを可能にするのがあのハードなんだけど、この『プロキン』はそれに対応しそう。好評の華麗な演出に最新データを安価で追加できるなら、こりゃすごいぞ。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　99年

年末に発売予定の某新ハード版も、64版と並行して制作中とのこと。別々のハードでも、それぞれパワーアップした消える魔球や秘打など、好評の野球マンガ的な「ウルトラモード」は健在だ。もちろんプロ野球の最新データ付き。

※画面はSFC版です

SNOW SPEEDER

SPT

イマジニア　98年12月

スノーボードを選択すると小回りがきき、スキーだとスピードが乗るという特徴があるのだ。コース内には分岐地点がいくつかあるから、様々なルートの中から最もタイムが短縮できるルートをみつけるという楽しみもあるぞ。

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

SPT

ケムコ　98年12月18日

年末発売に向けて最後の調整を行っている(予想)『キングヒル64』。ストーリーモードやトリックもさることながら、多彩なステージ構成も魅力的だ。夕日に染まる山々をバックに滑ったり、凍りついた谷底を攻めるのだ！

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂　未定

本郷さんのコメントによれば、分かっているのは次の3点だけ。1.海外で作っているとのこと。2.出てくるのはマリオたちではなく、どうやらリアルなキャラになるらしいこと。3.ちゃんと製作は進めていること。以上です。

闘魂炎導2

SPT

ハドソン　98年12月26日

新日本プロレスの選手たちが実名で登場する本格プロレスゲームの第2弾！前作とくらべて選手数も大幅に増えてるし、新しいモードも追加されてパワーアップだ！おまけに、あの、ウワサの新団体も参戦することが明らかに！

ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティゲーム～

TAB

ハドソン　98年12月4日

早くも各地でウワサの「編集部大ハマリ」ゲーム。7人の女の子の誰かと一番早くラブラブ（笑）になろう！というパーティゲームだ！7人の女の子はみんな可愛いし、ゲーム自体はとにかく楽しいし、絶対に買いの1本だっ！

キラッと解決!64探偵団

TAB

イマジニア　98年10月23日

「♪友よ～友よ友よ～友よ聞いたか勝利歌」というわけで友達と一緒にワイワイ遊べるボードゲーム。お屋敷の中をかけずり回って証拠品をかき集め、とにかくなんでもいいから事件をズバ…じゃなくてキラッと解決してしまえ！

プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン　未定

多くのハードで発売され、固定ファンを擁するシリーズ。最速思考ルーチンを自負する64版に先がけ、GB版も発売される。登場するプロも変更、より強く、人気のある面々がそろった。アイドルのようにかわいい女性雀士も新登場だ。

※画面はSFC版です

爆笑人生64 めざせ!リゾート王

TAB

タイトー　冬

世の中ゼニや！と実感することの多い今日このごろですね。僕は毎日ラーメン（5袋299円）しか食べてませんが元気です。ところでこのゲームは土地を買ってホテルを建ててお金をもうけるボードゲームです。はぁ…。

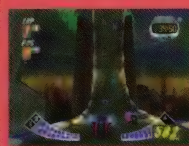
NEW!! エクストリームG2

RAC

アクイレムジャパン　98年末

今年発売されたばかりのタイトルに、早くも続編登場。右へ左へ、上へ下へとくねる奇抜なコースを猛スピードで疾走するバイク。ウェポンをうまく使って敵を攻撃しながらトップを狙うのだ! 独特の近未来風な世界観も健在なのだ。

トップギア・オーバードライブ

RAC

ケムコ　98年12月18日

発売も間近、編集部にはバリバリ遊べるバージョンのサンプルロムが登場。みんな好きな色にマシンを塗り替えていろんなステージを激走してるぞ。山中、渓谷、市街地、海岸と、コースレイアウトは盛りだくさん。これは期待できる！

レブ・リミット

RAC

セタ | 98年末

98年末の発売予定になっているけど、このままだと年内発売はちょっと苦しそうな情勢。仕様に大きな変更があったというウワサもある。だけど開発はきちんと進んでいるそうなので、近いうちに新しい情報をお届けできると思うぞ。

シティーツアーグランプリ ～全日本GT選手権～

RAC

イマジニア | 98年10月30日

GTカーが京都コースの狭い路地を爆走するのは圧巻だ。モードによっては8台でレースが行われるので、予選で遅れて後方からのスタートになると、道幅の狭い京都コースでは、なかなか敵車を抜けず、白熱のバトルが繰り広げられるぞ。

F1 WORLD GRAND PRIX

RAC

任天堂（予定） | 未定

長らく『レースゲーム』としてお伝えしてきたビデオシステム開発の本作が、ついにベールを脱いだ！F1のリアルな挙動にこだわって作りこんだ作品だけあって、デキは良く、宮本茂さんも感心したらしい。発売元は任天堂の予定だ。

実戦パチスロ必勝法

ETC

サミー | 未定

あまりにも製作情報が届かないため、発売元に問い合わせたところ、確かに製作はしているとのことだった。パチスロを知り尽くしているサミーの作品だけに、早くこれで実戦シミュレーションして、実際にもひともうけしたいもんです。

Parlor!PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム

ETC

日本テレネット | 冬

超人気機種が3台収録されているゲームだ。各パチンコ台に搭載されている、全リーチを鑑賞する「リーチギャラリー」モードが収録されているから、普段は滅多にお目にかかれないスーパーリーチを、心ゆくまで何度も眺められるぞ。

ポケモンスナップ

ETC DD

任天堂 | 未定

ポケモンの世界を歩きながら、野生のポケモンをカメラに収め、アルバムに集めていく。撮った写真はオーキド博士が採点してくれるぞ。撮影する時にはポケモンの笛を吹いたり、リンゴや石を投げたりと、いろいろ工夫してみようね。

ピカチュウげんきでちゅう

ETC

任天堂 | 冬

マイクを使ってピカチュウとお話しながら遊べるゲーム。音声認識によるクイズゲームがあったり、ピカチュウと一緒に食材探しをしたりと、いろんな遊び方があるんだって。とにかくピカチュウがかわいくて見てるだけでも楽しいよ。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 | 未定

マウスの簡単操作で誰でも芸術家になれる、お絵かきツール。絵が描けない人でも、多数のサンプルデータを加工したり、キャプチャーカセットで画像をとりこむことも可能だ。マウス同梱で、同シリーズでは一番乗りの発売になりそう。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 | 未定

自由に立体が製作できる、プロ顔負けのポリゴン作成ツール。アイコンをクリックするだけで、角をつけたり丸くしたり、色をつけることができる。もちろん、『ピクチャーメーカー』で描いた絵（テクスチャー）を貼り付けることも可能だ。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 | 未定

ビデオからとりこんだ画像を好きに加工し、オリジナルのキャラクターを作ったり動かしたりできる。「あ、うちのばあちゃんがゲームに出てる（笑）」なんてことができちゃうぞ。フレームをつければプリクラ風のシールも作れるよ。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)

ETC DD

任天堂 | 未定

多数の音源を組み合わせて、本格的な音楽が簡単に作曲できる。マリオアーティストシリーズは、相互にデータのやりとりができるので、オリジナルゲームだって作れるよね。これらのソフトを使って、自分で創り出す楽しみを味わおう。

※画面はSFC版です

NEW!! ポケモンスタジアム2(仮)

ETC N64+GB

任天堂 | 未定

早くも名乗りをあげた、大好評作品の第2弾。前作では40匹だけが登場していたが、次こそは151匹全部そろえて、本当に好きなポケモンで大迫力の対戦を味わいたいよね。時期的にも、『ポケモン金・銀』に対応するといいんだけど。

はみだしワン

アメリカではゲームのレンタルが盛んだ。最近のレンタルランキングでは、ベスト5中、4本が64ソフト。日本発売中のものでは1位『バーチャルプロレス』、4位『ゴールデンアイ』があるぞ。

みみよりコーナー

ハドソンが、あの有名シリーズの第2弾を制作中！ゲームショウのキッズコーナーで小耳にはさんだ情報だが、タイトル等は年末までにお伝えできそうなので、想像して楽しみに待っててね。

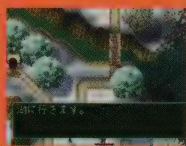
ぬし釣り64

ETC

パック・イン・ソフト　98年11月

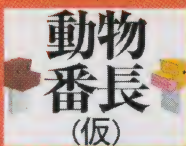
歩いていると敵が出てきたり、経験値を上げたりと、釣りというより「釣りRPG」といった内容の人気シリーズ。釣った魚は水槽に入れて鑑賞できるし、昆虫採集もできるぞ。キャラは6人から選び、それぞれ違ったぬしをめざそう。

動物番長（仮）

ETC

開発／サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）　未定

『パラッパラッパー』の伊藤ガビン氏と『ジャングルパーク』の松本弦人氏が贈る、人間失格・動物合格・恋愛シミュレーションがキーワードの（!?）作品。今年の3月にイラストが届いて以来、続報はなし。早く動物番長が見たいよね。

巨人のドシン（仮）

ETC　DD

開発／パーラム（マリーガルプロジェクト）　未定

南の島を舞台に、小さいモノと大きいモノ、男と女、善と悪etc.の、対立する要素を全て内包する「巨人」を君が操り、大きな力を体験する。大きくなることでできるようになることも、逆にできなくなってしまうこともあるようだ…。

私が期待する1本！

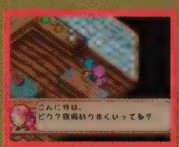
ファイティングカップ

広島県／岡田倫明

勝負がポイント制で決まるという画期的システムの『ファイティングカップ』にすごく期待しているので、せっかくだから、キャラ設定、ゲーム性、グラフィック、サウンド等を文句のない出来まで作りこんでほしいです。

牧場物語2

大阪府／あきろと

八方美人でマメな奴。前作では自分の意外な一面が見れて驚き。牧場経営の形を借りた人生SLGでもある様だ。しかも説教くさくない。ふらっと心の洗濯に訪れた牧場が、たまたまゲームだったというスタンスでプレイするつもりです。

ぬし釣り64

埼玉県／多々良恵美

ぬし釣りシリーズが、とっても楽しかったので今回も大期待。画面がとってもきれいで、昆虫、植物採集できる所がうれしい。家族それぞれが違うぬしを狙うから6回も楽しめてまたうれしい。長い時間楽しめそうです。

東京ゲームショウ'98秋速報

10月9日～11日に幕張メッセで行われた東京ゲームショウ。残念ながら任天堂は出展しなかったが、それでもN64新タイトルを2つ発見。また、期待の『エヴァ』や、これまでほとんど情報がなかったコナミのソフトなども実際にプレイできたのだ。さっそく情報をお届けするぞ。

⬆ブースのほんの一部。特別招待日でも行列を作る盛況で、3日間とも満員御礼だ

⬆コンパイル社長の仁井谷氏。GBカラーや新作64ソフトも動いているそうだぞ！

超スノボキッズ

新タイトル

アトラス　発売日未定　参考出展

画像などはまだ公開できないけど、「超」を冠してキッズ達が帰ってくる！ちなみにアトラスのGB版ハムスター育成SLG『ハムパラダイス』は女の子に大人気だったぞ。

スーパーマン

新タイトル

タイトー　発売日未定　出展形態＝プレイヤブル

アメリカの超大手メーカー、タイタス作の『スーパーマン』がN64で登場。世界一有名な正義の味方が、悪者をを殴ったり目からビームを出したりと大活躍のACTだ！

新世紀エヴァンゲリオン

バンダイ　99年3月　出展形態＝プレイヤブル

ゲーム内容は紹介ページを見てもらうとして、招待日でも20～30分待ちの行列が『エヴァ』試遊機の前にできていたことを報告しときます。人気は衰えないねと実感。

悪魔城ドラキュラ黙示録

コナミ　99年春　出展形態＝プレイヤブル

ついにプレイが可能に。3Dの『ドラキュラ』は…すんごくいいカンジっす！ボスと闘ってたら、四方からザコ敵が襲ってくるし、武器の使い分けもしやすい。ムチの感触もグッドだ。謎ときも多そうだし、こりゃ期待できるぞ。

HYBRID HEAVEN

コナミ　99年春　出展形態＝プレイヤブル

こちらもプレイ可能だった。まず、会話がシブくてかっこいい。また全方向型の3D画面を生かして、操作するキャラの動きも多様。ほふく前進したり、ぶらさがったりと、臨機応変に行動できるぞ。戦闘はコマンド入力型だ。

エルテイル（仮）

イマジニア　99年1月　出展形態＝プレイヤブル

「99年1月発売」との情報をゲット。昨年の任天堂の展示会と同様、今回もプレイ可能だったが…アメリカでは発売中なのでローカライズに手間どってる？RPGが少ないので、よろしく～とイマジニアの方に伝えておきました。

カプコンファンクラブ

CAPCOM Fan Club

N64に参入したカプコンをどんどん応援して、もっともっとソフトを出してもらおうというのがこの「カプコンファンクラブ」の主旨。ユーザーからの熱い意見を直接カプコンに伝えていくぞ。来月からは、広報の方に質問をぶつけるコーナーも設立する予定。なので、聞いてみたい質問も募集しちゃいます。

CAPCOMイベントニュース

今月は「AMショー」と「東京ゲームショウ」へ出展していたカプコン。どちらのショウにも『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』が出展されていたぞ。残念ながら、N64の新タイトル情報はなかったけど。

◆東京ゲームショウのカプコンブース。『マジカル テトリス』の大会も開かれていて、盛り上がってました

◆AMショーではアーケード版の『マジカルテトリス』が

◆AMショーにいた『ストZERO3』コスプレの人々

◆ゲームショウのカプコンブースにテレビの取材陣が

歩数計機能付携帯液晶バトルゲーム

爆走戦記 メタルウォーカー™

カプコンから、歩数計と通信バトル機能が合体した液晶ゲームが発売されるぞ。内蔵されているマップ上を歩いたり、進化アイテムを発見したりすることでいろんなキャラクターを作ることができるゲームなんだ。さらに2台を接続して友達との対戦もできるぞ。発売も間近なのでぜひともゲットしよう。

爆走戦記 メタルウォーカー／ウォーキングアドベンチャー
10月30日発売予定／標準価格2480円（税別）

ストリートファイターアーティストアルバム

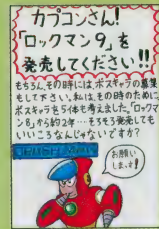
歴代の『ストリートファイター』シリーズのテーマソングやCMソングを集めたベストアルバムがいよいよ発売! 篠原涼子ちゃんが歌った「恋しさとせつなさと心強さと」を初め、全12曲を収録。初回特典に劇場用アニメ「ストリートファイターII」で使用した35mmフィルムが2枚ついてくるぞ。

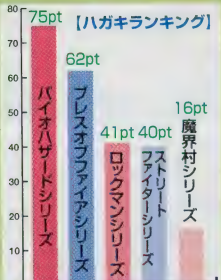
◆ストリートファイターアーティストアルバム／全12曲CD／10月21日発売／2520円（税込）／初回のみ劇場用アニメ『ストリートファイターII』ポジフィルム2枚入り

ユーザーより愛を込めて

◆『ストII』シリーズから格闘ゲームの歴史が始まったよね【東京都／みどりぼうしさん】

◆『ブレスオブファイア』も根強い人気だね。ぜひ64でも遊びたいな【鳥取県／奈美さん】

◆『ブレス』シリーズファンの移植、新作希望者は結構多いな【神奈川県／ひろこみのさん】

◆そうです。ぜひとも『ロックマン』も出して欲しい。軽快なアクションを64で【鳥取県／奈美さん】

『バイオ』人気もさることながら、『ブレス』の人気もかなり高いね。個人的には『ファイナルファイト』の新作も出して欲しいんだけどなぁ。

CAPCOM小ネタニュース

大阪にあるカプコン開発室。そのなかに開発部本部長の岡本吉起さんの部屋がある。そこにはバーボンが2箱ほど常備されていて、岡本さんが暇なときに、酒瓶へサインやイラストを書いているのだ。そして、同じビルにいるカプコンの開発者のみなさんは、そこから自由にバーボンを持ち出して飲んでもいいのだとか。みんなで飲めばバーボンは減る→1箱無くなったら新たに追加する。ああ、なんとすばらしい職場環境なのでしょう! 今回は特別にいただいたサイン入りバーボンをお見せしよう。見せるだけだよ。あげないよ。

◆岡本さん直筆のイラストが描いてあるのだ

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバー1はN64での発売を訴えに行くぞ。

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

秋深まる今日このごろ、みなさまいかがお過ごしですか。先月号の怒涛のプレゼントラッシュと比べるとチョッと見劣りするけど、今月からGBカラーがロクヨンドリームからのプレゼントに仲間入り。どんどん応募してね!!

ロクヨンドリーム

1 1名 NINTENDO64本体

誰が何といってもこれが最高のゲームマシンだ

2 5名 コントローラブロス

N64のきもはやっぱり対戦。これがなくっちゃね

3 1名 ゲームボーイカラー

新発売のゲームボーイカラー。驚くほどきれいな画面にうっとり

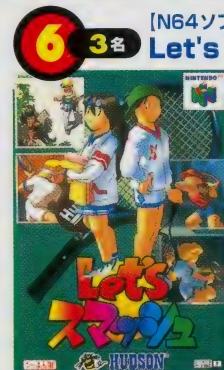
任天堂

4 5名 ゼルダテレカ

とっても貴重なテレカを先月号に引き続きプレゼントだー!!

5 5名 ヨッシーテレカ

かわいいヨッシーはみんなの人気者。使うのがもったいないよね

ハドソン

6 3名 [N64ソフト] Let's スマッシュ

着せ替えマニアお薦め(?)のソフト。じゃなくて4人で遊べる楽しいテニスゲームです。ハイ

7 3名 [GBソフト] 超速スピナー

人気絶頂のハイパーヨーヨーがゲームになって登場!!

8 10名 キングボンビーの携帯ストラップ

Let's スマッシュの編集部対抗の大会でちづるがベストをつくして（最下位だけど）ゲットした賞品

信誠

9 2名 64プレイラック

N64本体とカセットをたっぷり収納できるすぐれもの（64本体とカセットはプレゼントに含まれません）

10 3名 64キャリーバック

友達の家までN64を持ち運ぶことはよくあるよね。そんな時はこれ

11 5名 ポケットハローキティーベルトケース

ちゃんとケースの中に入れて持ち歩かないと、どっかに落っことしちゃうぞ

バンダイ

12 3名 ポケモンテープメイト

テープケースとテープのセット。4種類集めると152匹ゲットだぜ

13 3名 ポケットモンスターモデル

かわいいポケモンのプラモデル。これも全部集めたいよね

モリガング

14 6名 ピカポケ

ポケモンが描かれたGBポケット専用ケース

15 6名 64カセットケース

大事なN64のカセットを持ち歩くには最適

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** '98年11月20日 **当選発表** 64ドリーム2月号（12月発売）

ハガキは90ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン・ケイトちゃんです❤ 予告通り、このページもデザインを一新。いかがですか？また、埼玉県の三択ロースさんのアイデアも質問に入れました。ありがとう！で、私のイラストも少々変わるといいましたが…変わってます。どこが変わったか分かるかな？

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	34	GUNGUN！進め対戦ヌル軍部
2	N64新作ソフトカレンダー	35	六四式 二
3	N64ドリームランキング	36	ちづるのアナログチャット64
4	PDウルトラマンバトルコレクション64	37	ゼルダの伝説　時のオカリナ
5	新世紀エヴァンゲリオン	38	バンジョーとカズーイの大冒険
6	ピカチュウげんきでちゅう	39	Let's スマッシュ
7	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	40	マンガ「Dream Drunker」
8	ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜	41	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
9	がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り	42	GAME STREET JOURNAL
10	ぬし釣り64	43	N64フォーラム
11	牧場物語2	44	ドリームインプレッション
12	ウィンバック	45	マンガ「ナベケンの今月の1本」
13	テトリス64	46	秋葉原価格調査団
14	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	47	特集：サードパーティー大集合
15	闘魂炎導2	48	教えて本郷さん N64の質問箱
16	飛龍の拳スタジアムSDバージョン	49	毎月新聞
17	ドラえもん2 のび太と光の神殿	50	4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
18	Jリーグタクティクスサッカー	51	BUCK BUMBLE
19	シティーツアーグランプリ　全日本GT選手権	52	TONIC TROUBLE
20	ズール	53	レイマン2
21	キラッと解決！64探偵団	54	カメレオン・ツイスト2
22	SNOW SPEEDER	55	Parlor！PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム
23	ウエットリス	56	SFC&GB情報局
24	ファイティングカップ	57	ビストロDE64亭
25	ナイフエッジ	58	ポケパラ2
26	トップギア・オーバードライブ	59	それゆけマリオ親衛隊
27	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	60	ドリテクの殿堂
28	テュロック2	61	N64新作ソフトカタログ
29	エクストリームG2	62	カプコンファンクラブ
30	64大相撲2	63	読者プレゼント
31	おねがいモンスター	64	読者アンケートのページ
32	ロクドリエンタメクラブ	65	マンガ「ロクヨン夢日記」
33	チェンジ！ゲッターラ部		

Q5 今年の年末から来年のお正月の時期についておたずねします。
①その時期に買いたいゲーム機本体があれば、その機種を下から選んで番号でお答えください（1つだけ）。
②その時期に買いたいゲームソフトがあれば、対応機種の番号とゲーム名を教えて下さい。
1.NINTENDO64　2.ゲームボーイカラー　3.ゲームボーイライト
4.プレイステーション　5.セガサターン　6.ドリームキャスト　7.その他

Q6 ❤部門別ゲームランキング①❤これまでに遊んだゲームの中で、音楽が最も良かったと思うゲーム名を教えて下さい（1つだけ）。

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

表2

No.	タイトル
	【あ行】
1	悪魔城 ドラキュラ黙示録
2	ウィンバック
3	ウエットリス
4	ウルトラドンキーコング（仮）
5	ウルトラベースボール実名版64
6	エクストリームG2
7	F1 WORLD GRAND PRIX
8	エルテイル（仮）
9	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
10	おねがいモンスター
	【か行】
11	カービィ64（仮）
12	カメレオン・ツイスト2
13	がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り
14	キャベツ（仮）
15	巨人のドシン（仮）
16	キラッと解決！64探偵団
17	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング
18	金田一少年の事件簿（仮）
19	ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜
20	ゴルフ（仮）
21	コンカー64〜12の物語（仮）
	【さ行】
22	G1ステイブル
23	Jリーグタクティクスサッカー
24	実戦パチスロ必勝法
25	シティーツアーグランプリ　全日本GT選手権
26	シムシティー64
27	シャドウゲイト64（仮）
28	新世紀エヴァンゲリオン
29	スーパーマリオRPG2（仮）
30	スーパーマリオ64-2（仮）
31	ズール（仮）
32	SNOW SPEEDER
33	ゼルダの伝説　時のオカリナ
	【た行】
34	超空間ナイタープロ野球キング2
35	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）
36	テトリス64
37	テュロック2（仮）
38	闘魂炎導2
39	動物番長（仮）
40	トップギア・オーバードライブ
41	TROUBLE
42	ドラえもん2 のび太と光の神殿
	【な行】
43	ナイフエッジ
44	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
45	ぬし釣り64
	【は行】
46	Parlor！PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム
47	HYBRID HEAVEN
48	爆笑人生64 めざせ！リゾート王
49	BUCK BUMBLE
50	バンジョーとカズーイの大冒険
51	PDウルトラマンバトルコレクション64
52	ピカチュウげんきでちゅう
53	飛龍の拳スタジアムSDバージョン
54	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン
55	ファイアーエムブレム64（仮）
56	ファイティングカップ
57	フライトシミュレーター（仮）
58	プロ指南麻雀「兵」
59	牧場物語2
60	ポケモンスタジアム2（仮）
61	ポケモンスナップ
	【ま行】
62	MOTHER3（仮）
63	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
64	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
65	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
66	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
67	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
	【ら行】
68	ラストレジオンUX（仮）
69	レイマン2（仮）
70	レブ・リミット
71	64ウォーズ（仮）
72	64大相撲2
73	ロボットポンコッツ64（仮）

Q8 今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい(2つ以内)。

切手の不要の応募ハガキは90ページ。11月18日の消印まで有効だよ。

64ドリーム10月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
大阪府／前田尚人

●コントローラブロス
群馬県／野本真順
滋賀県／山口直記
大分県／後藤寿宏
愛知県／平澤　真
北海道／劉　搏

●ポケモンスタジアム
大阪府／船越泰輔
山形県／佐藤悠平
静岡県／青柳千恵

●64トランプコレクション
鹿児島県／松田健志
香川県／龍田賢治
東京都／伏見心吾

●超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2
茨城県／浅野宣昭
宮城県／千葉麻衣子
神奈川県／出口隆史

●ポケットモンスター すず2
広島県／益田賢治
新潟県／先川康隆
長野県／小林紘子

●ポケットモンスター タオル地ぬいぐるみ
岩手県／細田圭子
東京都／松田直也
広島県／難波奈緒
埼玉県／赤星　明
兵庫県／山村雄太

●ポケットモンスター ソフトキーホルダー6
埼玉県／大竹優樹
岩手県／萬　琢馬
山梨県／竹原佐恵
徳島県／真鍋容子
京都府／平井洋一郎

●スーパーアクション カメックス
兵庫県／日笠　祥
沖縄県／山内吉幸
東京都／青山智美

●スーパーアクション リザードン
広島県／影山かおる
三重県／高島星矢
大分県／後藤ひろ子

●ちっちゃくなった！ おしゃべりピカチュウ
神奈川県／篠崎健太郎
岐阜県／小田悠生
岐阜県／古市　敦

●ポケモン スタンプセット
大阪府／田中眞理子
千葉県／荒木康光
山梨県／市川由貴

●NINTENDO64 カセットムービー
福島県／古川和弥
和歌山県／三栖康弘
静岡県／小松城光
岡山県／土屋正志
岩手県／前角地　満

●PS・SS・N64用 マスタードライブ
大阪府／川田泰弘
（敬称略）

アン・ケイトの視点 vol.23

「昔は『ゲーム好き？』って聞かれたら『好きだ』と言えたのに、最近は言えない。大人になったのか、ゲームがおもしろくなくなったのか…」。と、悩んでいるのは京都府の零戦五十二型さん(18才)。思うに、大人になって欲しいモノを欲しいだけ買えるにようになり、逆に本当に好きなものが見えなくなったってことはないかな。また「好き」なものは変わっていくし、ない時期もあるんじゃない？私もある時期は映画や動物が好きだったりと、いろいろ移り変わりましたよ。もちろんゲームもね。でもそのいずれも優先順位は違えどココロの中にいつもあります。なので、「好き」ということにこだわらず、やりたいゲームがあればやってみようかな、ってくらいでいいんじゃないかな。

⬆増えすぎたゲームハードにも問題があるかもね。本体を買わないと遊べなかったり、友達と話があわなかったり…

The 64DREAM

NINTENDO64大好きマガジン

いよいよ年末商戦に向けてN64の大攻勢がはじまります。
11月から12月にかけて発売が予想されるソフトの本数はおよそ25本！
いやあ〜、数が多いってホントにいいもんですねえ。で、あと
1ヵ月先には『ゼルダ』が発売されるとあって、じっとしていられない
心境です。というわけで、次号はちょっぴり早く発売します。

1月号は 11月19日(木)に発売します 定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

ロクヨン夢日記

○月×日 ☀
リンク君の所へ
発売日決定の
お祝いに行った。
11月21日が
待ちどおしい。

#012 マンガ／中植茂久

次号予告

別冊付録 ゼルダの伝説 時のオカリナ 完全攻略 PART1

やっとこさ実現！
宮本茂さん「おつかれさま」インタビュー

…ほか、未発表の任天堂の新作ソフト情報や、年末期待の『ピカチュウげんきでちゅう』『バンジョー』『牧場物語2』『ゲッターラブ!!』、それに期待の『悪魔城ドラキュラ』の新着画面など、いつもよりも増して内容盛りだくさんでお届けします。お楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64 ●=SFC ●=GB

Game Dream Believer 編集後記

●編集部ではいろんなクラブ活動をやってます。私とエンドーはなんと投資部のメンバー。最近の株と為替の乱高下にはホトホトまいっております。「あーっ!! 今日も株価下がっとるわ」と叫ぶのが最近の朝の挨拶ですわ（わたる）

●『マリオ 64』で味わった面白さを『バンジョー』は思い起こさせてくれる。期待以上の出来!!『ゼルダ』は言葉にならないくらい良いのに、何故か胸が痛い。『ゲッター!!』を含めてこの３本で年末は決まり!!（マッシー）

●左足××菌によるかゆみ（負傷）により、今月号でドリーム隊を除隊します。激しい戦線が展開されるなか、読者の皆さんや仲間達には大変申し訳ない思いですが、本隊は猪突猛進突き進みますので今後もヨロシク!!（みっちゃま）

●『ウィンバック』の取材で、敵キャラのやられ声などの音声収録を体験した。叫び声をあげるだけなのだが、非常に難しい。もっと単純だと思っていただけにすごく驚いた。やっぱプロの声優ってすごいんですね（ケイ少佐）

●ある事情でカプコン・岡本吉起氏のサイン&イラスト入りバーボンをゲット! そしてもう呑んじゃった! 今月は中華街で買った 10年ものの老酒もあっという間に空いたし…酒呑むために働いてるようなワタシです（ちづる）

●見損ねちゃったよー、新作の「バブルガムクライシス」。…いやアニメの新番組の話なんだけどね、結局「ガサラキ」もまだ見てねえや。そういえば「To Heart」の TV 版ってどうなったのかね〜（もっちー）

●横浜ベイスターズが悲願の優勝! 幼い頃から「大洋ホエールズファンクラブ」に入って応援していただけに、嬉しさもひとしお。リーグ優勝は甲子園だったけど、日本シリーズは是非とも横浜スタジアムで胴上げだ!（エンドー）

●先日、福岡にいるはずの高校時代の後輩２人にばったり遭遇。ビックリするやらうれしいやらで、とりあえず飲みに行きました。おまけに同級生が僕と同じ仕事をしてることも発覚。世の中おもしろい（西南出身のフカミ）

●新ハードの名称に「ドリーム」をつけるのは、わからんでもない。響きがいい言葉だからね。でも、その業務用基盤の名称に「NAOMI」とつけるのは納得いかん。それって、ウチの犬の名前やん（植村直己に会いたかったSAO）

The 64DREAM【12月最新情報満載号】
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告） TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務） FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

500種類のモンスターが登場。

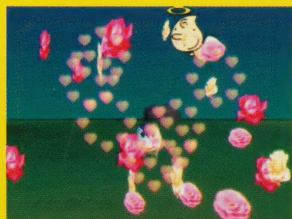
どんな進化をとげるか？
ちゃんと言うことを聞くか？
すべては、キミの育て方ひとつ！

500種類の中から、最大9匹の
モンスターが同時に育成可能。
エサを与えたり、お使いに出したり、
育て方に応じてその進化はさまざま。
言うことを聞くモンスターを
育てられるか？ それがゲームのカギだ。
さあ、進化系統図をつくり、
財宝をさがしだせ！

与えるエサとお使いなどの
経験の積み重ねが、進化を大きく左右。

BOTTOM UP

株式会社 ボトム アップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611

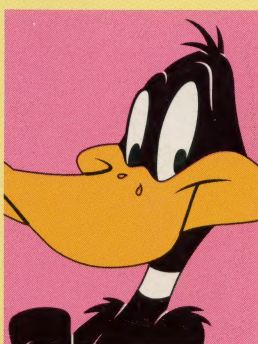
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
64初
おねがい型
進化育成
ゲーム
はなす
かう
うる
きく
やめる
GOLD
2974ゴールド
ウルモ
「きょうは　なんの　ようだい？」
よろずやへ行けば、情報を聞いたりアイテムを手に入れられるぞ。
特殊能力"天使の羽"。ダメージを受けた時、体力の回復ができるのだ。
シェルボウの攻撃。電気を発してダメージを与える技、かわいいけど手強いぞ。
※画面は開発中のものです。
1998年11月下旬
おねモン
新発売
¥6,980
(税別)

KEMCO

ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ

Bugs Bunny™ Crazy Castle 3

バックス・バニー・クレイジーキャッスル3

GAME BOY® COLOR

すべての GAME BOY 共通

TM & © 1998 Warner Bros.

KEMCO

バックス・バニーがお宝求めて大冒険

12月発売!!

コトブキシステム株式会社ファミリーソフト事業部
〒160-0022 東京都新宿区新宿 1-8-1 大橋御苑駅ビル3階
ホームページアドレス http://www.enjoy.ne.jp/~k-kemco/

The 64DREAM
12月号 ザ・ロクヨンドリーム
新情報満載号
●ゼルダの伝説 発売直前情報
●がんばる! サードパーティ
1998 Dec.
MYCOM ムックシリーズ

1998年10月21日発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価: 本体467円

ISBN4-8399-0113-9
C9476 ¥467E

雑誌68391-81